

Die spelende mens in KLIMTOL (Etienne van
Heerden), AFSTANDE (Dan Sleigh) en
SIRKUSBOERE (Sonja Loots)

(The playing person in KLIMTOL (Etienne van
Heerden), AFSTANDE (Dan Sleigh) and
SIRKUSBOERE (Sonja Loots))

deur

ELIZABETH SUSANNA VILJOEN

voorgelê luidens die vereistes
vir die graad

MAGISTER ARTIUM

in die vak

AFRIKAANS

aan die

UNIVERSITEIT VAN SUID-AFRIKA

STUDIELEIER: DR. E. LEMMER

DESEMBER 2018

Studentenommer: 40971651

Ek verklaar hiermee dat

DIE SPELENDE MENS IN *KLIMTOL* (ETIENNE VAN HEERDEN), *AFSTANDE* (DAN SLEIGH) EN *SIRKUSBOERE* (SONJA LOOTS)

my eie werk is en dat ek alle bronne wat ek gebruik of aangehaal het deur middel van volledige verwysings aangedui en erken het.



.....
HANDTEKENING

(MEV. E. S. VILJOEN)

2018-11-30

.....
DATUM

ERKENNINGS

Hierdie studie het tot stand gekom met die hulp van verskeie instansies en persone, aan wie ek met dankbaarheid erkenning gee:

aan die **Universiteit van Suid-Afrika (UNISA)** vir die toekenning van 'n beurs;

aan **dr. Erika Lemmer** vir die moeite wat sy gedoen het met die aansoek om 'n UNISA-studiebeurs asook vir haar bekwame leiding as studieleier (inderdaad "ontembaar en fabelagtig" - geleen uit 'n mitiese student se erkennings aan háár studieleier);

aan **dr. Annette Strauss** vir die redigering van die teks;

aan **vriende en familie** – veral aan **my gesin (Jean, Lurock en Jano Viljoen)** en **my ouers (Jannie en Annette Strauss)** – vir hul volgehoue ondersteuning en bemoediging.

Elizabeth Susanna Viljoen

Swakopmund

2018

OPSOMMING

Die ikoniese konsep van die spelende mens (*homo ludens*) - soos verwoord deur Johan Huizinga – verkry opnuut trefkrag weens ’n hedendaagse bekoring met virtuele spel. Nel (2014; 2015a; 2015b), Burger (2013), Viljoen (2011; 2013), Anker (2011) en Barnes (2014) bevind dat die eietydse fassinatie met ludieke spel uitdrukking vind in die narratiewe struktuur van verskeie Afrikaanse literêre tekste.

Hierdie navorsingsverslag fokus op drie kritieke ontwikkelingsfases van spel: pre-Huizinga, Huizinga en post-Huizinga. Rigtinggewende antieke Griekse spelkonsepte van Heraklitus en Plato, waarop voortgebou is deur Huizinga (1949; 1951), asook die revisionistiese idees van Caillois (1961) word benut as teoretiese steierwerk vir ’n lesing van die literêre speldiskoers in *Klimtol* (Van Heerden 2013); *Afstande* (Sleigh 2010) en *Sirkusboere* (Loots 2011). Die beskrywing en interpretasie van spelmerkers lei daartoe dat nie net die narratiewe struktuur in die romans nie, maar ook die romans sêlf, as vorm van kultuurskeppende spel beskou kan word.

SYNOPSIS

THE PLAYING PERSON IN *KLIMTOL* (ETIENNE VAN HEERDEN), *AFSTANDE* (DAN SLEIGH) AND *SIRKUSBOERE* (SONJA LOOTS)

Due to contemporary fascination with virtual games, the seminal concept of the playing person (*homo ludens*) – as articulated by Huizinga – has regained prominence. Nel (2014; 2015a; 2015b), Burger (2013), Viljoen (2011; 2013), Anker (2011) and Barnes (2014) observe a preoccupation with ludics in the narrative structure of various Afrikaans literary texts.

This report focuses on three critical developmental stages of play: pre-Huizinga, Huizinga and post-Huizinga. Classic hypotheses by Heraclitus and Plato that manifested in Huizinga's (1949; 1950) notions on the play-element in culture as well as revisionist ideas by Caillois (1961) will be utilised as theoretical framework for an exploration of the ludic discourse in *Klimtol* (Van Heerden 2013), *Afstande* (Sleigh 2010) and *Sirkusboere* (Loots 2011). The

description and interpretation of various play markers signify that not only the narrative structure of the novels, but the novels themselves, might be regarded as ludic play that shapes culture.

TSHOBOKANYO

Ka ntlha ya kgatlhego ya ga jaana ya metshamekopono, mogopolo wa boitshimololeli wa motho yo o tshamekang (*homo ludens*) - jaaka o tthalositswe ke Huizinga – o boetse o botlhokwa. Nel (2014; 2015a; 2015b), Burger (2013), Viljoen (2011; 2013), Anker (2011) le Barnes (2014) ba ela tlhoko metshamekwane ya popego ya puo mo dikwalong di le mmalwa tsa Afrikaans.

Pegelo eno e totile dikgato di le tharo tsa botlhokwa tsa go gola ga motshameko: pele ga Huizinga, ka nako ya Huizinga le morago ga Huizinga. Tiori ya tlelasiki ya ga Heraclitus le Plato e e tlhageletseng mo megopolong ya ga Huizinga (1949; 1950) e e malebana le elemente ya motshameko mo setsong gammogo le megopolo ya poeletso ya ga Caillois (1961) di tlaa dirisiwa jaaka letlhomiso la tiori go sekaseka puisano e e ka ga motshamekwane mo *Klimtol* (Van Heerden 2013), *Afstande* (Sleigh 2010) le *Sirkusboere* (Loots 2011). Tlhaloso le thanolo ya batlhami ba ba farologaneng ba metshameko e bontsha gore fa se fela popego ya kanelo ya dipadi e e bopang setso, mme dipadi ka botsona di ka tsewa e le metshamekwane e e bopang setso.

KEY PHRASES

Contemporary Afrikaans literature; ludics: play and games as culture; *Klimtol* (Etienne van Heerden 2013); *Afstande* (Dan Sleigh 2010); *Sirkusboere* (Sonja Loots 2011); *Homo ludens* (Huizinga 1949, 1950), *Man, Play and Games* (Caillois 1961); Classical concepts of play: Plato and Heraclitus.

INHOUDSOPGAWE

DIE SPELENDE MENS IN <i>KLIMTOL</i> (ETIENNE VAN HEERDEN), <i>AFSTANDE</i> (DAN SLEIGH) EN <i>SIRKUSBOERE</i> (SONJA LOOTS).....	11
HOOFSTUK 1: DIE SPELENDE MENS	12
1.1 Inleiding en kontekstualisering	12
1.2 Teoretiese vertrekpunte oor spel	15
1.2.1 Huizinga se <i>Homo ludens</i> (1949, 1950): spel as kultuurverskynsel	15
1.2.2 Voorgangers en revisioniste van Huizinga	18
1.3 <i>Klimtol</i> (Etienne van Heerden), <i>Afstande</i> (Dan Sleigh) en <i>Sirkusboere</i> (Sonja Loots)	21
1.3.1 <i>Klimtol</i> (Van Heerden).....	21
1.3.1.1 Inleiding	21
1.3.1.2 Die spelende romankarakter, Ludo Loeloeraai	22
1.3.2 <i>Afstande</i> (Sleigh 2010).....	26
1.3.2.1 Inleiding	26
1.3.2.2 Verwysings na skaak in <i>Afstande</i> (2010).....	27
1.3.3 <i>Sirkusboere</i> (Sonja Loots).....	30
1.3.3.1 Inleiding	30
1.3.3.2 Die ludieke aard van die oorlogspektakel	32
1.4 Probleemstelling en navorsingsvrae	35
1.5 Doelstellings	37
1.6 Hoofstukindeling en werkwyse	37
HOOFSTUK 2: SPEL AS 'N KULTUURVERSKYNSEL	40
2.1 Inleiding	40
2.2 Denke oor spel pre-Huizinga	41
2.2.1 Spel in die antieke Griekse wêreld [ongeveer 540 – 300 v.C.].....	42
2.2.1.1 Heraklitus [540 – 480 v.C.].....	43
2.2.1.2 Plato [ongeveer 428 - 347 v.C.] en Aristoteles [384 -322 v.C.]	43
2.2.2 Spel in die Moderne Era [ongeveer 1500 – 1945]	47
2.2.2.1 Immanuel Kant [1724-1804].....	47
2.2.2.2 Schiller [1759-1805], Spencer [1820-1903] en Nietzsche [1844-1900].....	49
2.2.2.3 Die Victoriaanse Era [1837-1901]	52
2.2.2.4 Groos [1862-1946], Wundt [1832-1920], Hall [1844-1924] en Freud [1856-	

1939]	55
2.2.3 Tydgenote van Huizinga	56
2.2.3.1 Jean Piaget [1896-1980]	57
2.2.3.2 Walter Blumenfeld [1882-1967]	57
2.2.3.3 Martin Heidegger [1889-1976]	58
2.2.3.4 Hans-George Gadamer [1900-2002]	59
2.2.3.5 Jean Chateau [1908-1990]	59
2.3 Huizinga [1872-1945] se <i>Homo ludens</i>	60
2.3.1 Inleiding	60
2.3.2 <i>Homo ludens</i> (Huizinga 1949)	62
2.3.2.1 Huizinga se kultuurhistoriese benadering tot spel	62
2.3.2.1 (a) Die karaktereienskappe van spel	63
2.3.2.1 (b) Die verband tussen spel en kultuur	66
2.3.2.2 Spel en wedywering as kultuurskeppende funksie	70
2.3.2.3 <i>Sub Specie Ludi</i>	72
2.4 Die Revisioniste	73
2.4.1 Inleiding	73
2.4.2 Roger Caillois [1913-1978]	74
2.4.3 Jacques Ehrmann [1931-1972]	76
2.5 Samevatting en gevolgtrekking	78
 HOOFSTUK 3: "SPEEL IS DIE WESE VAN DIE MENS": DIE SPEELELEMENT IN	
ETIENNE VAN HEERDEN SE <i>KLIMTOL</i> (2013)	80
3.1 Inleiding	80
3.2 'n Resepsiesgeskiedenis van <i>Klimtol</i> (Van Heerden 2013)	81
3.2.1 Ter aanvang	81
3.2.2 <i>Klimtol</i> : 'n resepsiesgeskiedenis	84
3.3 Huizinga, Otterspeer en <i>Klimtol</i> : die spelende mens	88
3.3.1 Inleidende opmerkings	88
3.3.2 Klimtolspel as integrale deel van die romanstruktuur	89
3.3.3 <i>Klimtol</i> en Huizinga: die klimtolspelers Ludo en Doris as primêre spelers	94
3.3.3.1 Huizinga se strukturele kenmerke van spel	95
3.3.3.1(a) Spel het geen eksterne doel nie	96
3.3.3.1(b) Spel is afgesonder van die alledaagse lewe	99

3.3.3.1(c) Spel is 'n illusie	100
3.3.3.1(d) Binne reëls, tyd en ruimte	103
3.3.3.1(e) Die korrupsie van spel	105
3.3.4 Die sekondêre speler: Snaartjie Windvogel, musiek en die Groot Goedheid	107
3.3.5 Gevolgtrekking	112
HOOFSTUK 4: DIE MENS AS PION MET VERWYSING NA <i>AFSTANDE</i> (2010)	114
4.1 Ter aanvang	114
4.2 'n Resepsiegeskiedenis van <i>Afstande</i> (Sleigh 2010a)	115
4.2.1 Inleiding: 'n kort oeuvreorsig	115
4.2.2 Die resepsie van <i>Afstande</i>	118
4.3 <i>Afstande</i> : die spel van konings en gode	122
4.3.1 Inleiding	122
4.3.2 Skaak as integrale deel van die romanstruktuur	123
4.3.3 <i>Sha 'ak</i> (Konings: spel en mag; skaak en oorlog)	127
4.3.4 Oorlog as spel: die ludieke aard van kompetisie	131
4.3.4.1 'n Antieke siening: die mens as speelding van die gode	131
4.3.4.2 Oorlog as spel	133
4.3.4.3 Kompetierende spel (<i>Agôn</i>)	133
4.3.5 Gevolgtrekking	137
HOOFSTUK 5: DIE MILITÊRE SKOUSPEL - 'N OORWEGING VAN SPEL IN <i>SIRKUSBOERE</i> (2011)	139
5.1 Ter aanvang	139
5.2 'n Resepsiegeskiedenis van <i>Sirkusboere</i> (Loots 2011)	140
5.2.1 Inleiding	140
5.2.2 <i>Sirkusboere</i> : 'n resepsiegeskiedenis	140
5.3 Die Dionisiese spelmeeenskap: duielingwekkende hipnose en nabootsing	145
5.3.1 Inleiding	145
5.3.2 Spel as deel van die romanstruktuur	145
5.3.3 Die speldiskoers: vorme van spel	149
5.3.3.1 Duiselingwekkende en nabootsende spel	151
5.4 Die verbande tussen maskers, rolspel, rituele, mites en identiteit	164
5.4.1 Oor maskers en mitevorming	164
5.4.2 Spelverwysings en identiteitskonstruksie	168

5.5 Die artistieke funksionaliteit van die spelverwysings.....	176
5.6 Gevolgtrekking	178
HOOFSTUK 6: SAMEVATTING EN SLOTSOM	180
BYLAAG A	185
BYLAAG B	188
BYLAAG C	192
BYLAAG D	198
BYLAAG E	199
GERAADPLEEGDE BRONNE.....	202

TABEL VAN FIGURE

<i>Fig. 1 KLIMTOL: Voorplat.....</i>	<i>188</i>
<i>Fig. 2 KLIMTOL: Agterblad.....</i>	<i>189</i>
<i>Fig. 3 KLIMTOL: Binnekant van agtervlak.....</i>	<i>190</i>
<i>Fig. 4 KLIMTOL: Voorlaaste bladsy.....</i>	<i>191</i>
<i>Fig. 5 KLIMTOL: Triek Een.....</i>	<i>192</i>
<i>Fig. 6 KLIMTOL: Triek Twee.....</i>	<i>192</i>
<i>Fig. 7 KLIMTOL: Triek Drie.....</i>	<i>193</i>
<i>Fig. 8 KLIMTOL: Triek Vier.....</i>	<i>193</i>
<i>Fig. 9 KLIMTOL: Triek Vyf.....</i>	<i>194</i>
<i>Fig. 10 KLIMTOL: Triek Ses.....</i>	<i>194</i>
<i>Fig. 11 KLIMTOL: Triek Sewe.....</i>	<i>195</i>
<i>Fig. 12 KLIMTOL: Triek Agt.....</i>	<i>195</i>
<i>Fig. 13 KLIMTOL: Triek Nege.....</i>	<i>196</i>
<i>Fig. 14 KLIMTOL: Triek Tien.....</i>	<i>196</i>
<i>Fig. 15 KLIMTOL: Triek Elf.....</i>	<i>196</i>
<i>Fig. 16 KLIMTOL: Triek Twaalf.....</i>	<i>197</i>
<i>Fig. 17 AFSTANDE: Stofomslag.....</i>	<i>198</i>
<i>Fig. 18 AFSTANDE: Skutblad.....</i>	<i>198</i>
<i>Fig. 19 SIRKUSBOERE: Stofomslag.....</i>	<i>199</i>
<i>Fig. 20 SIRKUSBOERE: Skutblad.....</i>	<i>200</i>
<i>Fig. 21 SIRKUSBOERE: Hoofstuknumering.....</i>	<i>201</i>

DIE SPELENDE MENS IN *KLIMTOL* (ETIENNE VAN HEERDEN), *AFSTANDE* (DAN SLEIGH) EN *SIRKUSBOERE* (SONJA LOOTS)

Sonder sy klimtol in sy hand staan Ludo skielik kaal voor die spieël. Al sy sondes is ontbloot. Al die jare het hy verdedigend gespeel. Nou is sy gooihand leeg (Van Heerden 2013:79).

Apollo steek sy hand uit na 'n skaakbord so groot soos die heelal langs sy bed. Aphrodite se laaste skuif was soos gewoonlik slim, waaghalsig en uitdagend. Hy weet sy hou hom dop. Hy probeer die spel vir haar bevredigend en aangenaam maak. Laat die einde vir Xenophon dan begin (Sleigh 2010a:550).

Dalk, dink Frank, het hulle meer sirkussiel gehad as wat hy soms gereken het. Hulle het die een verrassing ná die ander onder hul stoere baarde uitgehaal; hulle kon ewe makaber wees as die harlekyn se skewebek, die dansende hond, die olifant wat 'n poot oplig (Loots 2011:370-371).

HOOFSTUK 1: DIE SPELENDE MENS

The book [*Homo ludens*] presents nothing less than the common denominator of culture and the stages through which it passes, from primitive to sophisticated, in East and West. The heart of culture is sought in play, in the sense that all culture is preceded by play. Culture is born as play and in play (Otterspeer 2010:49).

1.1 Inleiding en kontekstualisering

Dit is 'n opvallende verskynsel in die eietydse Afrikaanse romankuns dat die Huizinga-konsep van die spelende mens (*homo ludens*) asook verwante aspekte van spel toenemend ontgin word, soos wat dan ook blyk uit die bostaande motto deur Otterspeer en die tersaaklike aanhalings op die voorafgaande bladsy uit onderskeidelik *Klimtol* (Van Heerden 2013), *Afstande* (Sleigh 2010) en *Sirkusboere* (Loots 2011). Die spel van klimtol, skaak en militêre krygspel kom respektiewelik aan die beurt in hierdie drie vermelde romans, terwyl Van Heerden ook in *In stede van die liefde* (2005) die spelelement benut met romanverwysings na duiwewedvlugte en vioolspel op Matjiesfontein.

Dan Sleigh ontgin skaakspel in sy monumentale werk *Afstande* (2010), wat 'n herskrywing is van Xenophon se *Anabasis*. Sonja Loots berig in *Sirkusboere* (2011) oor die Boereoorlogspektakel wat in 1904 deur die sirkusbaas Frank Fillis na die Wêreldtentoonstelling in St. Louis, Amerika, geneem is (Brümmer 2011b) en waar gebeure uit die Anglo-Boereoorlog (soos die Slag van Colenso en die oorgawe by Paardeberg) as deel van 'n makabere oorlogskouspel aangebied is. Burger (2013) en Viljoen (2013) verwys in hulle onderskeie resensies na die rol van spel in Etienne van Heerden se romans, *In stede van die liefde* en *Klimtol*. Dit is veral in *Klimtol* (Van Heerden 2013) waar die verbintenis met Huizinga se *Homo ludens* uitstaan in die verhoognaam van die hoofkarakter, Ludo Loeloeraai (sien afdeling 1.4.1 – 1.4.3 vir 'n oorsigtelike bespreking en hoofstukke 3, 4 en 5 vir 'n meer indringende analise van die spelmerkers in die vermelde romans).

Die benutting van spelverwysings is egter nie uniek aan die drie voormelde romans nie en daar is verskeie literêre tekste in Afrikaans waar dié verskynsel waarneembaar is. In 'n teks soos *Karolina Ferreira* (Viljoen 1993) is die hoofkarakter byvoorbeeld 'n begaafde snoekerspeler en danser, en die motto vooraf is geneem uit Lindrum se *Snooker, billiards and pool* (1975): "Every person ought to be very attentive and listen for the stroke, before he

opens the door of a billiard room." Vergelyk in hierdie verband ook die woordspeletjies wat deur die karakters in *Niggie* (Winterbach 2002:29) gespeel word.

Op soortgelyke wyse wend Eben Venter die kinderspeletjie "wolf-wolf" as titel aan vir sy gelyknamige roman, *Wolf-Wolf* (2014). In *Agaat* (Van Niekerk 2004) dra Milla weer kultuurkennis aan Agaat oor deur haar bloot te stel aan Afrikaanse kinderrympies, terwyl 'n ander Van Niekerk-tekst – *Die sneeuslaper* (2010) – nie alleen gekenmerk word deur speletjies wat karakters speel nie, maar die tekst is op sigself 'n spel: die woordspel in die tekst en die intratekstuele spel tussen die vier kortverhale, asook die skrywer se spel met die leser.

Daarbenewens is daar ook talle voorbeelde van Afrikaanse tekste waar georganiseerde sport as spel aan bod kom. In die jeugverhaal *Skoonveld* deur Dolf van Coller (1993) word daar vrylik van gholfmetafore gebruik gemaak en in 2012 word Louis de Villiers se rugbyroman *Kaapstad se Karma-polisie: Ontmoet die Bokke* gepubliseer. Dié rugbyroman word voorafgegaan deur I.D. du Plessis se rugbyverhale in onder meer *Die Springbok* (1931), *Die Silwervaring* (1933), *Die Rugby-kroon* (1934) en *Rugby in Rio* (1941). Ernst van Heerden se reeks bekroonde sportgedigte is welbekend en Nel (2015a) wys ook op die rol van spel in die oeuvre van T. T. Cloete. Eveleen Castelyn se gedig "Die reus van IBM" in die bundel *Kubermens* (1999) handel byvoorbeeld oor skaakwedstryde tussen die skaakmeester Kasparof en die IBM-rekenaar Deep Blue.

Annelie Botes se debuutroman *Trippel sewe* (1995) betrek weer die gevare van die dobbellewe. Rekenaarspeletjies figureer in jeugverhale soos Carina Diedericks-Hugo se *thomas@moord.net* (2001) en *thomas@virus.net* (2002). Melt Myburg se gedig "playstation 2" in die bundel *oewerbestaan* (2010) beskryf die kammawêreld van videospelletjies waarin gesimuleerde geweld hoogty vier.

Die bostaande lysie van Afrikaanse tekste is nie uitsluitend nie en die opnoem van enkele voorbeeldtekste is bloot om te bewys dat daar wel talle literêre tekste is waarin daar spelmerkers voorkom. Weens die beperkte omvang van die studie sal daar egter nie 'n volledige bestekopname gemaak word van Afrikaanse fiksie wat aspekte van spel betrek nie.

Hedendaags word selfs – eintlik verál – virtuele spel ook bestudeer aan die hand van Huizinga se stelling dat spel kultuurskeppend is, soos blyk uit Isidori, Sandor & Fazio (2017)

se voorlegging "Virtual reality, educational games, and leisure in contemporary society: The sport pedagogy point of view", asook vakwetenskaplike tydskrifartikels soos "Video games as objects of art: Revival of the play-element in contemporary artistic practice (Petraitis 2012) en "This Is Not a Game: Violent Video Games, Sacred Space, and Ritual" (Wagner 2014). Terme soos "gamification", "ludic mood" en "pervasive games" word afgelei uit Huizinga se teks (Petraitis 2012:104).

In 1968 tree Jaques Ehrman op as gasredakteur vir 'n spesiale uitgawe van *Yale French Studies* waarin bydraes deur onder andere Wimsatt, Holquist, Bakhtin en Fink verskyn oor die wisselwerking tussen letterkunde en spelteorie. Skrywers wie se werk volgens Rath (1986:4) dikwels oorontleed is in terme van die spelmerkers ("over-analyzed 'play' writers"), is Nabokov, Fowles en Beckett.

Die geselekteerde Afrikaanse romans weerspieël almal 'n eietydse kulturele fassinassie met spel ("playing"; "ludics"), wat teen die agtergrond van spel soos uiteengesit in die kultuurhistoriese teorie van Johan Huizinga in *Homo ludens* bestudeer kan word. Met uitsondering van Nel se twee artikels, naamlik "'Die gedig is spel' – fasette van spel in enkele gedigte van T.T. Cloete" (Nel 2015a) en "Spel en die spelende mens in *Die sneeuslaper* (Marlene van Niekerk), *Klimtol* (Etienne van Heerden) en *Wolf, Wolf* (Eben Venter)" (Nel 2015b), is hierdie kwessie nog nie na behore ondersoek in die resente Afrikaanse literatuurkritiek nie. Nel (2015a:190, 193) onderneem na aanleiding van T.T. Cloete se uitspraak "Die gedig is spel, selfs *lyfspel*" navorsing oor spel in enkele van sy gedigte. Nel se navorsing, soos ook vervat in haar 2014-professorale intreerede ("In alle erns speelspeel" – die spelende mens en literatuur") bevestig dat die magiese sfeer van ludieke spel 'n faktor is om mee rekening te hou in die kontemporêre Afrikaanse letterkunde. Met betrekking tot literêre spel, haal Nel (2015b:180–205; haar vertaling) Bourriaud aan:

Artistieke aktiwiteit is 'n *spel*, waarvan die vorme, patrone en funksies ontwikkel en geleidelik ontstaan volgens die periodes en sosiale kontekste; dit is nie 'n onveranderlike essensie nie. Dit is die kritikus se taak om in die hede hierdie aktiwiteit te bestudeer.

Geeneen van die betrokke drie tekste deur Van Heerden, Sleight en Loots is nog afsonderlik óf gesamentlik die onderwerp van enige nagraadse studie oor spel in Afrikaans nie. Oor *Sirkusboere* bestaan daar wel 'n MA-verhandeling deur Barnes (2014), maar vanuit 'n totaal

ander teoretiese invalshoek (naamlik die Bakhtiniaanse karnavaleske). Die bespreking in hoofstuk 5 oor Loots se roman sentreer eerder rondom die literêre speldiskoers soos geformuleer aan die hand van Huizinga en Caillois se idees.

Die drie verteenwoordigende romans sal dus gelees word binne die matriks van bestaande kultuurteorieë oor spel ("theories of play"), en veral (maar nie uitsluitlik nie) met gebruikmaking van Johan Huizinga se spelteorie in *Homo ludens* (1938), 'n emblemitiese teks wat deur Motte (2009) beskou word as "the first full-blown theory of ludics, and it remains moreover, seven decades after it appeared, an inevitable point of reference for any 'serious' discussion of play". In hierdie verslag word ter wille van volledigheid afwisselend gebruik gemaak van die Engelse vertaling, *Homo ludens: A Study of the Play-element in Culture* (1949) en die latere Nederlandse uitgawe, *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur* (1950), afhangend van watter uitgawe se beskrywing van spesifieke terme op daardie stadium die mees verhelderende verduideliking bevat. Voorts sal na Huizinga se teks slegs verwys word as *Homo ludens*.

Meer resente en revisionistiese teorieë oor spel, soos die insigte van Caillois, Piaget, Wimsatt, Ehrman, Spariosu, Celano en Dursun (om maar enkeles te noem) sal egter deurentyd ook in berekening gebring word (sien veral hoofstuk 3–5). Met die verloop van die studie het dit ook geblyk dat antieke Griekse sieninge van spel, sowel as post-Renaissance teorieë oor spel 'n beduidende en vormende invloed gehad het op Huizinga se formulering (en daarom ook belangrike insigte bied in die hedendaagse verkenning van die kultuurvormende funksie van spel). Revisioniste wat uitgebrei het op Huizinga se idees, soos onder andere Caillois en Ehrmann, word ook betrek. Die ontwikkelingsfases van spel wat dus ter sprake kom, sal derhalwe soos volg ingedeel word in hoofstuk 2: pre-Huizinga (die antieke Grieke en die Moderne Era in afdelings 2.2), Huizinga (afdeling 2.3) en post-Huizinga (revisioniste soos Caillois en Ehrmann in afdeling 2.4).

1.2 Teoretiese vertrekpunte oor spel

1.2.1 Huizinga se *Homo ludens* (1949, 1950): spel as kultuurverskynsel

Johan Huizinga is 'n Nederlandse kultuurhistorikus wat 'n model van spel/spel geformuleer het met die aksent op psigologie en sosiologie, eerder as op 'n bloot geskiedkundige

ontwikkeling van die filosofie van spel. Hierdie navorsing, wat oorspronklik die onderwerp van 'n aantal lesings in Wene en Zurich (1934) asook Londen (1937) was, is vervat in die publikasie *Homo ludens* (1938). Vir hierdie studie is beide die Engelse vertaling (1949) en die latere Nederlandse weergawe (1950) geraadpleeg. Dié teks is 'n morfologiese studie van die speelelement in kultuur en is 'n interpretasie van menslike gedrag gebaseer op vergelykende voorbeelde (Colie 1964:607, 614).

Ofskoon Motte (2009) Huizinga krediteer as die eerste skepper van 'n volwaardige teorie oor spel, was hy weliswaar nie die eerste om die waarde van spel in die verklaring van menslike gedrag te ontdek nie. In die gees van die tyd het Huizinga probeer om spel te definieer en hy was wél een van die eerste teoretici om die maniere waarop dit in alle sfere van kultuur manifesteer, te beskryf – in die kunste, die intellektuele lewe, politiek, die regstelsel asook met betrekking tot oorlog. Huizinga skep sy teorie van spel in navolging van idees deur filosowe soos Heraklitus, Plato, Schiller, Hegel, Marx, Nietzsche en Heidegger (Anchor 1978:63). *Homo ludens* kan dus nie beoordeel word sonder om dié voorafgaande konteks ook deeglik in berekening te bring nie (sien afdeling 2.2).

Nie alle kultuurkritici is/was voorstanders van Huizinga se werk nie. Colie (1964:614–615) reken dat Huizinga se status as kultuurhistorikus destyds nie na waarde geskat is nie, omdat hy hom as pasifis nie uitgespreek het oor die Tweede Wêreldoorlog nie. Sedertdien is die Huizinga Instituut – die nasionale Nederlandse navorsingsnetwerk vir Kultuurgeskiedenis – in 1995 aan die Universiteit van Amsterdam gevestig (University of Amsterdam 2016). Vir doeleindes van hierdie studie (en veral vir die bespreking van *Afstande* in hoofstuk 4), is dit belangwekkend dat Huizinga (1950:218) politieke heersers of maghebbers as skaakspelers beskryf wat berekende skuiwe uitvoer:

Almachtige ministers of vorsten in persoon, gelukkig in het effekt hunner kortzichtige daden nog beperkt door de geringe bewegelijkheid van het machtsinstrument en de geringe uitwerking der middelen, stellen zonder veel zorgen van socialen en economischen aard en ongehinderd door lastige medezeggende instanties, met een beleefden glimlach en in hoffelijke termen de kracht en het welzijn van hun landen op een doodelijke proef, *alsof zij een raadsheer of een paard op het schaakbord waagden* (my kursivering).

Uit Huizinga se werk blyk, volgens Edwards (2013:98–101), die opkoms van 'n meer algemene sosiologiese en antropologiese opvatting van *spel* as die soort aktiwiteit wat

noodsaaklik is vir *beskawing*, veral vir die kulturele sy van 'n groep mense. Edwards, as revisionis van Huizinga se werk, identifiseer onder meer spel in die sfeer van die fees, die sfeer van die heilige (ritueel) en die sfeer van die *agon* (d.w.s. kompetisie) as 'n kulturele en historiese fenomeen. Hoewel Huizinga spel beskou as fundamenteel tot alle kulturele instellings, het hy sêlf geen formele indeling van spel gemaak nie. Schroeder (1996:147) identifiseer wel die volgende strukturele kenmerke van spel op grond van Huizinga se uitsprake:

- Spel handel om spel en het geen eksterne doel nie.
- Spel staan buite die ruimte van die alledaagse lewe.
- Spel word begrens binne 'n sekere tyd en ruimte, met 'n eie stel reëls.
- Spel is onstandvastig/tydelik en kan die speler totaal absorbeer, maar die illusie kan enige oomblik verbreek word deur die realiteit.

Huizinga is oortuig daarvan dat kultuur ontstaan *as* spel en *uit* spel. Volgens hom is die belangrikste skakel tussen spel en ritueel dat spel altyd 'n heilige aksie is, 'n misterie (Otterspeer 2010:123). Huizinga poog om spel onder een vaandel te groepeer, terwyl die antieke Grieke drie verskillende woorde vir spel gebruik: *paidia* vir genotvolle spel (soos kinderspeletjies), *adurma* vir alledaagse/onbelangrike spel en *agon* vir formele spel en wedstryde. Huizinga het veral klem gelê op laasgenoemde as 'n kulturele en historiese verskynsel, wat intiem verbonde is aan godsdienstige rituele en feeste – dus 'n hoër vorm van spel as kinderspel (Edwards 2013:101–102).

Motte (2009:25–42) kritiseer Huizinga se vloeibare vertolking van die binêre opposisie tussen spel en erns. Huizinga benadruk die voortdurende en grensoorskrydende stryd tussen spel en erns ('n aspek wat deurlopend met verwysing na die drie eksemplariese romans ondersoek sal word): "The contrast between play and seriousness is always fluid." Volgens Motte kortwiek hierdie vloeibaarheid die ontwikkeling van Huizinga se teorie, maar laasgenoemde kom uiteindelik wel tot die gevolgtrekking dat (in Motte se woorde) spel "somehow nobler [is] than earnestness". Motte beskryf Huizinga se dinamiese vertolking as "a flaw at its very core". Dit is 'n aspek van Huizinga se teorie wat deur verskeie revisioniste gekritiseer is.

1.2.2 Voorgangers en revisioniste van Huizinga

Revisioniste van Huizinga se model sluit, volgens Motte (2009:31–33), onder andere in: John von Neumann wat deur Hoeveler (1992:40) beskryf word as die "originator of modern game theory"; Roger Caillois in *Man, Play, and Games* (1961); Jean Piaget in *Play, Dreams, and Imitation* (1962); Anatol Rapoport in *Two-Person Game Theory* (1966); en Jacques Ehrmann (1968) in sy artikel "Homo ludens revisited".

Edwards (2013:90-109) verwys na drie filosowe wat, soos Huizinga, 'n betekenisvolle invloed op denke rondom kontemporêre agonisme of strydlustigheid gehad het: Friedrich Nietzsche, Hannah Arendt en Michel Foucault. Huizinga se klem was spesifiek op die "ludic nature of agonistic contest". Volgens Edwards is die grootste waarde van Huizinga se werk nie sy poging om 'n spelvorm te spesifiseer wat gebruik kan word om die graad van 'n gemeenskap se beskaafdheid te bepaal nie, maar eerder sy konkrete analise van die verskillende vorms van spel "that point us towards their materiality and entrenchment in certain forms of life". Edwards verwys aanvullend tot Huizinga na die ekonomiese, sosiale en politieke verhoudings asook ruimtes waardeur en waarin spel plaasvind. Hy wys verder daarop dat die konsep van spel beide die sterk en swak aspekte van strydlustige denke illustreer. Spel is ernstig wanneer daar baie op die spel is, maar dit hou nie dáárom op om 'n spel te wees nie: "To say that something is played does not connote that its playing is of no serious consequence, nor even that it might not be played seriously, but rather just that it has *the form of something that is played*" (Edwards 2013:91; my kursivering).

Soos Huizinga, beskou Gadbois, Dallaire en Robidoux (2010:17-22) spel en sport as teaters van wêreldbeskouings waar spel tot *identiteitkonstruksie* lei. Robidoux sien kinderspel as 'n kulturele konstruksie waardeur sosiale norme en selfuitdrukking aangeleer word. Spel funksioneer vir hom (Robidoux) as 'n vorm van sosiale kohesie ("normative social glue") en hierdie funksie bring noodwendig sekere magverhoudinge mee. Omdat spel 'n wêreld van moontlikhede skep, is dit 'n sinvolle ruimte waarbinne identiteit ondersoek kan word – nie slegs die identiteit van die individu nie, maar ook kollektiewe identiteit. Huizinga het spel beskryf as 'n betekenisvolle en doelgerigte kulturele aksie. Spel is dus nie net 'n meganiese aksie nie, maar 'n skepper van kultuur, omdat dit reëls en regulasies institusionaliseer. Hierdie reëls en regulasies skep weer begeertes, nuwe uitvindinge, fantasieë, plesier en vryhede. Spel is ook 'n produk van kultuur omdat dit voortdurend herontwerp word deur die

mensdom om uitdrukking te gee aan hoe hulle hulself as individue en as groep sien.

Roger Caillois word allerweë bestempel as Huizinga se vernaamste opvolger. Caillois gebruik 'n sogenaamde "grammatika van spel" as 'n manier om spel te klassifiseer volgens die áárd van die spel: *agôn* (strydlustige vermoë), *aléa* (geluk), *mimicry* (nabootsing) of *ilinx* (duiseling of soeke na sensasie) asook die graad van vryheid, wat wissel van *paidia* (onstuimigheid) tot *ludus* (dissipline). Caillois (in Riley 2005:110) wys ook op die basis van Westerse demokrasie – die antieke Griekse vorm van demokrasie is nie uitgevoer volgens die strydlustige ("agonistic") kompetisie van die reg om te regeer nie, maar eerder deur die ewekansige ("aleatory") proses om lootjies te trek:

[...] the deep insinuation in democratic history of typically Greek notions of luck (*tyche*), the right time (*kairos*), destiny (*moira*) should serve as a reminder to us of how deeply even seemingly hyper-rational social realms like that of the polity are in fact tied into forms of play/games.

Etnoloë het ook die kulturele aspek van spel ondersoek aan die hand van empiriese voorbeelde, soos die navorsing oor die Dogons deur Griaule en dié oor die Maori's deur Best. Op grond van hierdie etnologiese studies is Mauss dit eens met Huizinga dat spel 'n manier is om mites en rituele uit te druk - alle speletjies, hetsy agnosties of godsdienstig, vorm dus deel van 'n betekenisstelsel waarin hul funksie die denkbildvorming van die gemeenskap is. Spel is dus die hart van 'n gemeenskap waarin elke deelnemer 'n rol speel (Gadbois, Dallaire en Robidoux 2010:19). Die verskil tussen Huizinga en die vermelde Franse etnoloë was dat laasgenoemde spel gesien het as 'n produk van kultuur, terwyl Huizinga van mening was dat kultuur ás en út spel ontstaan.

Gadbois, Dallaire en Robidoux (2010:19-21) verwys verder na etnoloë soos Lévi-Strauss wat spel klassifiseer onder metafoor en Bonenfant wat die onderskeid tussen die funksie van spel en die idee van spel ondersoek. Bonenfant sien spel as die produk van spesifieke historiese kontekste en kulture, en beskou dit nie meer as 'n kreatiewe aktiwiteit nie, maar eerder as 'n produk met 'n vasgestelde betekenis. Sy onderskei voorts tussen Huizinga se klassieke tradisie van spel en die Franse etnologiese tradisie. Laasgenoemde lê klem daarop dat die spelers die outoriteit gegun moet word om betekenis te vorm uit spel. Met hierdie klemverskuiwing ondersoek die Franse tradisie die semiotiek van spel asook die relevansie van etnologie. Met verwysing na die semiotiek van spel, koppel Henriot (in Gadbois, Dallaire

en Robidoux 2010:21) spel aan sosiale en kulturele antropologie – beide dissiplines soek betekenis in spel en bevestig dat spel gelyktydig sosiaal én globaal is. Spel word dus gesien as die besinning en resultaat van 'n totale konseptuele stelsel.

Die skrywer John Fowles formuleer volgens Hill (1980-1981:211-212) in sy fiksie – in navolging van Huizinga – 'n teorie van spel waarmee die verhouding tussen spel en mag ondersoek word. Fowles se uitbeelding van spel hang af van twee metafisiese konsepte – enersyds dat die lewe deur gode beheer word, en andersyds dat die lewe gevaargesentreerd is. Hill beweer dus dat Fowles skaak en dobbelspel uitbeeld as tekenend van 'n heelal wat onderhewig is aan gevaar en toeval. Hierdie voorafgaande oorwegings bied gesamentlik 'n visie van 'n gemeenskap wat deur die gees van spel vervul word. Op soortgelyke wyse manifesteer spel as 'n kulturele verskynsel in al drie eksemplariese Afrikaanse romans. Van Heerden betrek selfs Huizinga se model van spel as interteks in *Klimtol* (2013).

Daar moet ter aanvang onderskei word tussen Huizinga se teorie van spel en "game theory"/ die besluitkunde (oftewel rasionele keuse- en spelteorie). Laasgenoemde het ontstaan tydens die Koue Oorlog en kan nuttig aangewend word in die sosiale wetenskappe om te verstaan hoe mense saamwerk en onderhandel, waarom lande teen mekaar veg, waarom mense sosiale bewegings ondersteun en waarom firmas met mekaar kompeteer. Volgens Vanhanen (2012:265-269) gebruik Swirski op 'n verrassende wyse besluitkunde (die wiskundige model van spelteorie of "game theory") in sy publikasie *Literature, Analytically Speaking* om menslike gedrag in narratiewe fiksie te verduidelik en te voorspel. Die teorie het ontwikkel uit die navorsing van die wiskundige John von Neumann, wat in 1944 in samewerking met Oscar Morgenstern die teks *Theory of Games and Economic Behaviour* gepubliseer het. Freedman (2008:98-101) verwys daarna as "economic game theory". Vergelyk die Engelse terme "play studies" versus "game theory", waarvan slegs eersgenoemde relevant is vir hierdie studie. Laasgenoemde, oftewel wiskundige besluitkunde, val egter heeltemal buite die bestek van hierdie navorsingsverslag.

Die bostaande idees oor spel as kulturele verskynsel (met 'n fokus op Huizinga, sy mees invloedryke opvolger Caillois en die antieke Griekse siening van spel) sal, soos in die inleiding gesuggereer, oorwegend as teoretiese raamwerk dien waarbinne die tersaaklike Afrikaanse romans gelees sal word. Verbandhoudende uitsprake deur ander teoretici sal betrek word soos wat die diskoersargument dit vereis.

In hoofstuk 2 sal 'n kontekstuele verkenning van spel aan bod kom met verwysing na die (Westerse) pre-Huizinga era, met die fokus op die antieke Griekse en Moderne (post-Renaissance) Eras. Daar sal ook 'n oorsigtelike bespreking volg van Huizinga, sy tydgenote en latere kritici. In die onderskeie toepassingshoofstukke sal die tersaaklike teoretiese veronderstellings egter in meer besonderhede bespreek word met die oog op 'n geïntegreerde benadering.

1.3 *Klimtol* (Etienne van Heerden), *Afstande* (Dan Sleigh) en *Sirkusboere* (Sonja Loots)

1.3.1 *Klimtol* (Van Heerden)

1.3.1.1 Inleiding

Back in his childhood there were glass marbles with their little curlicues of colour trapped inside, too marvellous for words. Then came the hula hoop, everyone bop-bopping them around with their hips. And then, of course, the big one: In the days of the Zephyr Six, the plastic flyswatter, Gé Korsten and Groep Twee, in the time of Kaiser Matanzima and Sophiatown, then – then came the yo-yo (*Poison Karoo*, Van Heerden 2012).

Die bekroonde romanskrywer, Etienne Van Heerden se *Gifkaroo*, waarvan slegs 100 kopieë gedruk is, is die voorteks vir *Klimtol*. Dit is 'n protesteks teen die voorgenome hidrobreking in die Karoo en is destyds aan gesaghebbende persone en partye gestuur (Smith 2013:1). Die Engelse vertaling, *Poison Karoo*, is steeds op die internet beskikbaar by die webwerf *Words without Borders*, in 'n spesiale uitgawe gewy aan olie- en skaliegasontginning (Van Heerden 2013:346). Die onbeskikbaarheid van dié klein oplaag in Afrikaans noodsaak dat daar vir hierdie doeleindes slegs op die Engelse aanlynteks gesteun word.

Die hoofkarakter in *Gifkaroo* is Ludo Loeloeraai, op sy dag klimtolkampioen in die Groot Karoo. Hy vertrek op 'n bedevaartsreis na die Karooplaas van sy kinderdae, wat ook 'n reis na die verlede en na homself word (en daarom ook as 'n verskyningsvorm van verliesliteratuur gelees kan word). Smith (2013:2) wys daarop dat die Karoo 'n lewende wese word, 'n karakter in die teks, aangesien menslike eienskappe aan die landskap gegee word. In die tradisie van ekokritiek word 'n entiteit wat tradisioneel as objek beskou is, dus tot subjek verhef. Die verbondenheid van die hoofkarakter met plek is 'n verdere opvallende verskynsel

en water staan sentraal in die verhaal vanweë die protes teen hidrobreking. Ludo Loeloeraai vertrek op 'n pelgrimsreis na die soetwater waar die gif van die petroleumreus gaan opdam. Terselfdertyd word hy ook gekonfronteer met sy verlede – met die trieks, die selfbedrog, die selfverlies. "Triek" en "speel" dui volgens Smith ook op die vernuf en sluheid van die groot magte wat vir eie gewin ander manipuleer.

Ludo Loeloeraai maak 'n herverskyning in *Klimtol*. Daar is in dié roman ook meermale intertekstuele verwysings na 'n vorige Van Heerden-roman, *In stede van die liefde* (2005). Van Heerden (2013:345) gee soos volg erkenning aan Huizinga se *Homo ludens* wat 'n beduidende invloed gehad het op die denke agter die roman: "[Huizinga se] studie en die daaropvolgende debat wat wêreldwyd gevoer word oor die spelende mens, die aard van spel en die eienskappe van spel." Hy verwys ook na die aandeel van Willem Otterspeer, hoogleraar in Geskiedenis aan die Universiteit van Leiden. Ester (2014:42) wys op die "knipoog af en toe naar de lezer die ander romans van Etienne van Heerden kent, zoals *Kikoejoe*, *In stede van die liefde* of *Die swye van Mario Salviati*." In gesprek met Stehle (2013) noem Van Heerden dat *Klimtol* ook 'n misdaadverhaal is. Die teks handel nie oor 'n "whodunnit-belangstelling" nie, maar oor individuele skuld, groeps skuld en fantoomskuld. Loots tipeer dit as 'n "noir-roman" (De Vries 2013).

Van Niekerk (2013b) reken dat Zakes Mda se *The whale caller* (net soos Hemingway se *The Old Man and the Sea*) gelees moet word as interteks vir *Klimtol*. Sy beskryf *The whale caller* en *Klimtol* as "tandem-romans wat geleentheid bied vir 'n ryk en fassinerende interpretasie van nog 'n besondere intertekstuele moment binne die Suid-Afrikaanse literatuur." Van Heerden vervleg dus op 'n speelse manier verskillende genres, intertekste en studievelds soos onder meer die kultuurkritiek van Huizinga.

1.3.1.2 Die spelende romankarakter, Ludo Loeloeraai

He isn't really made for anything else but his yo-yo stunts, but he wants to give himself at least one chance to see if he can do something bigger than his trick, something less focused on the spinning disk, which might help carry him further, help him land the big fish, bring it home to harbour (uit *Poison Karoo* aangehaal deur Viljoen 2013).

In *Gifkaroo/Poison Karoo* val die aksent op die breuklyne in Ludo se psige, soos op die

protes teen hidrobreking en skaliegasontginning in die Karoo, maar in *Klimtol* skuif die aksent volgens Viljoen wég van omgewingsbewustheid – die idee van spel word vir haar die hooffokus van die narratologiese en intellektuele verkenning. In *Klimtol* steek Ludo sy arm in die soetwaterfontein en dit voel vir hom of sy vel deur die water afgestroop word. Hier word dit "verbind met die gevaarlikheid van speel en die kwesbaarheid van sy speelhand, die instrument van sy kuns" (Viljoen 2013).

Volgens Ester (2014:2) dwing die gebeure in Paternoster en sy verlede Ludo Loeloeraai om na te dink oor die betekenis van spel in die lewe van die mens: "Hoe wezenlijk is het spelen voor een vervuld bestaan?"

Ludo se Latynse naam (wat beteken "ek speel") beklemtoon die sentrale tema en tree in direkte gesprek met die Huizinga-term "homo ludens". Meyer (2014) beskryf die tema in die roman as die "ontginning van spel as kuns". Vir Van Niekerk (in Francken 2015:173) handel die boek oor "het bestaan als spel, de cruciale momenten van pijn en verlossing inbegrepen". In *Klimtol* word elke hoofstuk ingelei met 'n klimtoltrië, wat verder verken sal word in afdeling 3.3.2. Sommige triëks onthou Van Heerden uit sy eie kinderdae, soos *Walking the Dog*. *Rocking the Cradle* was vir hom 'n uiters moeilike aksie. In die roman word ook die *Marlene* beskryf, wat nie voorskryf hoe jy die klimtol terugkry in jou hand nie. Dis die moeilikste trië vir Ludo Loeloeraai – hoe om "verlore liefde" terug te kry (Stehle 2013).

'n Jong klimtolspeler genaamd Doris daag in Paternoster op en herenig Ludo weer – tydelik – met Elsabé, 'n fotograaf met wie hy in sy gloriejare 'n verhouding gehad het (Ester 2014:2). Die woordspelings, suggesties en ironieë in die titels van die hoofstukke word binne die raamwerk van die hoofstuk vindingryk benut. Binne die logika van die roman bring spel vryheid van gees en die ekstase van kreatiwiteit. Die oorgawe aan spel is vir Viljoen 'n verset teen alle vorme van konserwatisme en versmorende roetine. Die "ligsinnigheid van spel" (sien meer hieroor in afdelings 2.2 en 2.3) is wat Ludo onderskei van sy ouers se generasie (Viljoen 2013). Rebelle is derhalwe nooit ongekompliseerd nie, soos Woutersen (2014) aandui:

Zijn vader is niet enthousiast over de klimtolspelerij van Ludo: 'Maar dat is geen baan,' 'Allemaal leuk en aardig, maar wat heeft het voor nut?' Maar de jongen 'zag hoe werken vernedert en koos voor spelen.' Hij treedt op als Ludo Loeloeraai. Er is een schaamte in hem over zijn speelsheid, zelfs over zijn

aangenomen naam die *ik speel* beteken. Andere entertainers beskou hem als een onderkruiper omdat hij voor een Amerikaans bedrijf werkt, 'de klimtolkampioenschappen zijn één grote reclamecampagne voor de frisdrank met het geheime recept.' Het was de truuk van de Amerikanen: vermom werk als spel.

Deur Doris word Ludo weer blootgestel aan die nuwe wêreld waarin die triek nou heeltemal anders is as in sy speeldae. Hy moet nou kompeteer met tegnologiese vooruitgang, 'n internasionale speelveld en strawwer kompetisie, terwyl sosiale media 'n groterwordende rol speel (De Vries 2013). Van Heerden beskryf spel se aanloklikheid vir die jojo-speler en die romanskrywer as die Derde Ruimte (Stehle 2013) – wat binnegegaan word as jy ernstig speel, as jy "ingestel is op die intelligensie van jou handpalm". Die beweging van die klimtol word sodoende 'n metafoor van die heen-en-weer tussen die hede en die verlede, asook "die wyse waarop die gekwelde gemoed altyd terugkeer na onafgehandelde sake en onbeantwoorde vrae" (Viljoen 2013).

Die spelmotief word veral in die karakter Ludo Loeloeraai saamgetrek. Die eerste deel van sy verhoognaam is 'n direkte verwysing na Huizinga se frase "homo ludens," oftewel "die spelende mens". Loeloeraai verwys ook na Langenhoven se bekende ruimtereisiger en hou verband met die voortdurende verwysing na vlieënde pierings, wat hy as kind saam met sy ouers op hulle Karooplaas gesien het. Dit word vir hom 'n inspirasie, gids en toevlug, en op die verhoog sien hy dit in oomblikke van "verhoogde bewussyn" (Viljoen 2013).

Ook vir die ander hoofkarakter in *Klimtol*, Snaartjie Windvogel, is spel en trieks belangrik. In 'n vorige Van Heerden-roman, *In stede van die liefde* (2005), was sy 'n begaafde vioolspeler en wedvlugduiwe het 'n belangrike rol in haar gemeenskap gespeel. Haar pa lewer haar egter uit aan die "lang manne" en sy word gedwing "om 'n lewe te maak uit 'turning tricks,' die [speelse – EV] uitdrukking wat gebruik word vir 'n prostituut wat seks verkoop" (Viljoen 2013). Sy vlug en beland op Paternoster, waar sy moeilik oorleef. Dit was haar vioolspel wat haar bo die beperkinge van haar armoedige lewe op Matjiesfontein kon uitlig. Uit verlange na haar stukkend-getrapte viool steel sy Ludo se klimtol, maar neem dit terug wanneer sy besef dat dit nie vir haar verlies vergoed nie.

In 'n onderhoud met (Willem) De Vries (2013) bespreek Van Heerden die verwikkelde wêreld van erns en spel in *Homo ludens* waarop die revisioniste van Huizinga ook

kommentaar gelewer het. Painter (2014) noem *Klimtol* proteskuns of betrokke kuns. Vir Painter is dit die kritiese funksie van 'n kunswerk: 'n retoriese stellinginname of kommentaar op die menslike toestand. Die roman se kritiese kern lê volgens hom in Ludo se dapper maar gedoemde protes teen die "regimentering, vervreemding en selfkommodifisering van werk" – die historiese "erfskuld" van die kapitalisme, wat almal dwing om hulle tyd, kreatiewe energie en wese ten brode te verkoop. Painter redeneer dat *Klimtol* 'n protes is teen die ideologiese naturalisering van die werkslewe, "wat ons fantasieë van ontsnapping as luiheid en morele tekortkoming interpreteer, eerder as politieke verset teen verknegting en vervreemding." Die roman is egter nie 'n eensydige viering van die meriete van speel teenoor werk nie: "Van Heerden het nog altyd 'n besonderse sintuig gehad vir die kompleksiteit van ons laatkapitalistiese, mediadeurdrenkte en globaliserende wêreld." Ludo is nie die personifikasie van Huizinga se spelende mens nie, hy is "'n spesifieke mens in 'n spesifieke tyd". Eers was hy gelukkig, het speel werk geword, maar later het "werk die kenmerke van speel oorgeneem en speel sodoende van enige gevaar, enige utopiese effektiwiteit, ontnem" (Painter 2014).

Ludo bevestig die utopiese potensiaal van speel, veral in sy visioene van 'n vlieënde piering. Hy word weggevoer en vertel dat die geskiedenis van speel op aarde totaal gaan verander, dat tydverdryf en werk één gaan word. Painter (2014) noem dit Van Heerden se beste triek, naamlik dat die vlieënde pierings 'n fundamentele rol speel, 'n "speelse bevestiging [is] van die krities-utopiese potensiaal van die roman".

Klimtol is derhalwe 'n ode aan spel, trieksters en trieks. Ludo met sy klimtol word vir Painter (2014) 'n metafoor vir die kreatiewe lewe, "vir ernstige spel en die trieks van elke *entertainer*, insluitend die romansier". Onderliggend aan die speltema is dus die suggestie dat die skrywer ook 'n speler is en die roman gevolglik die triek wat hy vir die leser uitvoer (Viljoen 2013). Woutersen (2014) wys daarop dat Ludo homself in *Klimtol* vergelyk met die man in Hemingway se *The Old Man and the Sea* (1958):

Hy dink aan homself en die een dun boek wat hy oor en oor lees, die ritme van die sinne was soos sy gooi en in die swaaimaat daarvan herken hy die ritme van die klimtol en die sekerheid van goed gooi en hy is die ou man in die storie en hy sal vis inbring hawe toe en hy dink al in daardie ritme (Van Heerden 2013:287).

1.3.2 *Afstande* (Sleigh 2010)

1.3.2.1 Inleiding

Dan Sleigh se *Afstande* (2010) vertel die verhaal van Nagri, 'n skrywer en Joodse profeet in ballingskap in Persië, en Xenophon, 'n Atheense filosoof, skrywer en soldaat. Prins Kuros lei met tienduisende Helleense huursoldate in 401 v.C. 'n staatsgreep teen sy broer, sjah Artaxerxes van Persië. Xenophon word teen wil en dank by hierdie staatsgreep en by die aftog daarná betrek, en beskryf alles. Nagri herskryf Xenophon se beskrywing en probeer dit binne 'n tydsiklus plaas (Sleigh 2010a:9).

Vos (2011:186) wys daarop dat *Afstande* gebaseer is op Xenophon se *Anabasis*. Xenophon was waarskynlik deel van 'n ryk familie wat simpatiek was teenoor die radikale demokrasie van Athene, en as jongeling bevriend was met Sokrates (Moore 1975:67).

Howland (2000:875) verskaf 'n inleidende oorsig oor die waarde van die *Anabasis* en ander werke van Xenophon vir filosowe, studente en skrywers deur die eeue. Die Griekse historikus Polybius beweer dat Alexander die Grote die *Anabasis* gebruik het as gids tydens sy eerste ekspedisie na Persië. Plutarch skryf dat Markus Antonius, toe sy leer terugslae soos hongersnood, uitputting en siektes beleef het, in verwondering uitgeroep het, "O, die Tienduisend!" Dio Chrysostom, 'n Griekse skrywer van die eerste eeu, was oortuig daarvan dat Xenophon die enigste van die vroeëre Grieke was wat kon deurgaas as 'n politikus, veral weens die kwaliteit en oortuigingsvermoë van sy geskrewe toesprake. Cicero en die openbare spreker Quintilian het Xenophon se woorde as goddelik geïnspireerd gesien. Veel later het Machiavelli en Francis Bacon Xenophon beskou as een van die wyse antieke skrywers.

Vanaf die Renaissance tot in die middel van die twintigste eeu is die *Anabasis* gebruik as die inleidende en primêre teks vir skoliere en studente van antieke Grieks. Daar het egter 'n klemverskuiwing plaasgevind in die laaste jare, sodat die *Anabasis* nie meer op 'n gereelde basis bestudeer word nie (Howland 2000:875). Sleigh verduidelik dat *Afstande* nie bloot 'n Afrikaanse vertaling van die *Anabasis* is nie (La Vita in Terblanche 2014a):

Vertalings is sywaarts, terwyl ek vorentoe na nuwe goeters toe gaan. Toe dink ek: doen 'n verwerking daarvan. [...] *Afstande* is bedoel as iets nuuts. Vreemd van inhoud, tyd en plek. Van buite beskou, is dit die verhaal van 'n reis, van dáár en terug, 'n avontuur. Waag tot in die hart van die bese, en oorleef...

Dit is ook 'n storie oor 'ons' soort: mense. Verlei, veroordeel en verdoem omdat hulle mens is. Duisende soos ons: gewoon, ongewoon, in ellendige omstandighede en aaklige beproewinge, uitgelewer aan en strydend teen bekende en onbekende gode, regerings, die natuur en hul eie mislike menslike toestand.

Verster (in Terblanche 2014a) beskryf die vernuftige romankonstruksie soos volg: "Dis nie bloot chronologies uitgestippel soos 'n rits bakens oor 'n kaart nie. Eers vertel Nagri, dan weer Xenophon en tussendeur is die leser bewus van die derde verteller: Sleigh." Die ontwikkelingslyn loop gevolglik van kroniek na geskiedskrywing na historiese roman.

In *Afstande* is die leser voortdurend bewus van die ingryping van die gode en die noodlot, 'n kenmerk van die antieke Griekse beskawing. Sleigh beeld die mensdom uit as stukke op 'n skaakbord, 'n spel waaroor hulle geen beheer het nie: "Selfs prins Kuros en koning Artaxerxes weet dit nie, maar hulle is pionne op 'n skaakbord" (50).

1.3.2.2 Verwysings na skaak in *Afstande* (2010)

He's not just amusing himself with chess, he's performing a sacred rite [Luzhin senior in Vladimir Nabokov se *The Defense* (1964:66)].

In *Homo ludens* beskryf Huizinga (1950:90) "het primitiewe schaakspel" as "geen echte kansspelen," want "zij hooren in het sacrale gebied thuis, omdat zij echte spelen zijn." In *Afstande* vergelyk Nagri die gebeure dikwels met 'n skaakspel, byvoorbeeld: "die gelyk slagveldjie met houtkonings en popsoldaatjies – dertig dwerge in twee kleure geverf op 'n gelyk tafereeltjie" (354).

In hoofstuk 4 sal die funksionaliteit van verwysings na skaak in die roman nagespeur en bespreek word, maar hieronder word ter kontekstualisering slegs enkeles aangestip om die veelvuldigheid van sodanige verwysings te illustreer:

- "[...] watter soort mens Xenophon van Athene was, hoe hy was as skaakspeler, hoe as redenaar, hoe as soldaat" (431)
- "Skuif vir skuif agtervolg die Bose die *merkavah* van Israel oor die groot skaakbord om hom te isoleer, vas te keer en dood te maak" (459)
- "Orde, alleen orde, is die lyne op die skaakbord én die spel se reëls" (461)

- "Apollo steek sy hand uit na 'n skaakbord so groot soos die heelal langs sy bed. Aphrodite se laaste skuif was soos gewoonlik slim, waaghalsig en uitdagend" (550)
- "Homeros se wilde helde soos pionne rondgestoot het?" (572)
- "die hand wat hulle rondskeif hou hom ongebruik terug. Is dit nog dieselfde spel, of gaan iemand anders 'n volgende ronde teen koning Artaxerxes begin?" (574)
- "een skaakstel van goud en silwer, 'n ander van ivoor en eboniet, nog een van pers ametis en donkergroen seepsteen" (586)
- "Ek het my in die spel van konings gemeng en deel geword daarvan. Ek is die pion én die hand wat die pionne skeif" (595)

Aangesien skaak in sy huidige vorm nie in 401 v. C. (die vertelde tyd in die roman) gespeel is nie, is dit interessant dat Sleigh (synde 'n nougesette historiese navorser) na die moderne weergawe van skaak as spel in *Afstande* verwys. Hierdie benutting van skaak as metafoor is myns insiens 'n anachronisme, alhoewel metafore nie noodwendig tydgebonde hoef te wees nie. In die roman vra Xenophon of dit 'n Persiese spel is en Nagri verduidelik dan dat dit uit Indië kom, maar dat dit baie gewild was in Babilon. Histories is Nagri se verduideliking oor die geografiese oordrag van skaak vanaf Indië na Persië wel korrek, maar nie versoenbaar met die tydperk of vertelde tyd van Xenophon se *Anabasis* nie (daaroor meer in hoofstuk 3). In *The Immortal Game* beskryf Shenk (2009:72-73; my kursivering) die geskiedenis van skaak soos volg:

The game was now approaching the end of its first millennium. It had been an extension of *sixth-century Indian warfare* and mathematics, a *seventh-century Persian* cultural mainstay, a useful thought tool for the eighth-century Muslim warrior-philosophers, a favorite occupation of the ninth- and tenth-century Spanish Muslims, and a social mirror for the knights and clerics of medieval Europe in the eleventh through fourteenth centuries.

Moontlik hét die spel nie eens in Indië ontstaan nie. Holquist (1968:106-107), wat na skaak verwys as dié spel van alle speletjies, beskryf die *legende* (nie 'n historiese verifieerbare feit nie) rondom die ontstaan van skaak wat weergegee is in die Chinese Annale en opgeteken is in R.N. Coles se *The Chess-Player's Weekend Book*, soos volg: driehonderd-nege-en-sewentig jaar na die era van Konfucius [551-479 vC] het Hung-Ko-Chu, koning van Kiang-Nan, 'n ekspedisie gestuur na Shen-Si onder die bevel van Han-Sing. Na die suksesvolle veldtog is die soldate in die winterkwartiere geplaas, maar hulle het ongeduldig geword en

daarop aangedring om huis toe gestuur te word. Han-Sing het die noodsaak daarvan beseef om die soldate te paai indien hy die veldtog die volgende jaar wou voltooi. Hy was nie net 'n goeie strateeg en soldaat nie, maar ook geniaal, en na ernstige besinning het hy die spel van skaak uitgedink wat op die beginsels van oorlog gegrond was, om te dien as vermaak en om die militêre ywer gedurende ledige tye op te skerp. Dié strategie het uitstekend gewerk - die soldate was verheug en in hul daaglikse wedstryde het hulle die ongerief van hul posisie vergeet. Gedurende die lente het hulle die veldtog hervat en binne enkele maande kon hulle die ryk grondgebied van Shen-Si by die koninkryk van Kiang-Nan voeg.

Sleigh se gebruik van skaakverwysings in die roman lê dus eerder op die vlak van die metaforiese as die histories-juiste feit. Shenk (2009:82; my kursivering) vra tereg, met betrekking tot skaak: "How can one game symbolize so many different entities, structures, relationships, notions? It largely came down to the fact that chess had been *designed as a symbol* to begin with."

Duchamp (in Naumann & Bailey 2009:34) is oortuig dat skoonheid in skaak – hoewel dit nie 'n visuele ervaring is soos in die skilderkuns nie – is "closer to beauty in poetry". Shenk (2009:82) beweer: "[C]hess serves as a useful microcosm of human progress. Civilization is built on learned lessons from past achievements and mistakes." Hierdie uitsprake deur Duchamp en Shenk verwoord in essensie die estetiese en metaforiese winste van die skaakverwysings in *Afstande*.

Bruss (1977:169) beweer dat, om die spel in 'n letterkundige werk raak te sien, "is to appreciate new, aesthetic dimensions, particularly the 'beauty' of strategy." Volgens Geyl (1961:145) het Huizinga tot die oortuiging gekom dat kultuur "gegrondvest is in edel spel, en dat zij, om haar hoogste kwaliteit in stijl en waardigheid te ontplooi, dat spelgehalte niet missen kan."

In die afwesigheid van (nagraadse) navorsing oor *Afstande* sal hierdie studie dus 'n besliste navorsingsbydrae maak – veral in die lig daarvan dat Sleigh verskeie onlangse literêre toekennings ontvang het en as literêre spilfiguur en eksponent van die historiese roman bestempel word. Anker (2009:35-36) beskryf Dan Sleigh as 'n deurwinterde historikus, wat in die "monumentale wetenskaplike historiese werk" (Van Zyl 2003:54) *Die buiteposte: VOC buiteposte onder Kaapse bestuur 1652-1795* (1993) en in die roman *Eilande* (2002) sy

kennis van die argiewe en dokumente van die VOC ten toon stel. Anker (2009:35) vermeld dat Sleigh sy eie werk beskou as 'n "beeld van die universele menslike kondisie" en 'n "voortsetting van 'n lang, lang verhaal wat tot aan die einde van eeue sal voortsleep".

Volgens Anker (2009:35-36) dra Sleigh by tot 'n afstandelike visie teenoor die historiese gegewe wat hy as basis van sy romans gebruik, deur sy "direkte ondermyning van die aard van die geskiedskrywing in die roman en in onderhoude." Dit is juis hierdie afstand wat vir Anker een van die "wesenskenmerke van verset in die postkoloniale teks is". Sleigh maak in *Eilande* gebruik van 'n verteller-karakter wat as klerk binnekennis het van die maghebbers, maar ook 'n akademiese posisie beklee wat genoeg "agtergrond en kennis het om instinktief vanaf 'n afstand, effens gedistansieer van hierdie 'morsige' wêreld" die postkoloniale posisie te beskryf. Hierdie verteller-karakter in *Eilande* toon sterk ooreenkomste met die romankarakter Nagri in *Afstande*.

Vir Anker (2011:223-224) lê die aktualiteit van *Afstande* daarin dat dit 'n verhaal is wat generiese kommentaar lewer op die aard van demokrasie. Hy vergelyk dit verder met *Eilande*, omdat die mens ook hier "as pion onderwerp [word] aan die planne van konings en prinse" en "aan die genade oorgelaat word van wispelturige gode en die natuurelemente". Van Zyl (2003:55-56) wys op Sleigh se vergelyking tussen "die televisiereeks *Star Trek* en *Eilande*, deurdat beide te doene het met die kolonialisering van onbekende ruimtes" – 'n tema wat ook in *Afstande* ontgin word. Sy wys verder daarop dat die "gepresenteerde beeld" van historiese romans 'n *konstruksie* is van die skrywer, 'n geskiedenisverhaal met 'n betekenis, essensie of struktuur wat nie eie is aan die verlede nie.

1.3.3 Sirkusboere (Sonja Loots)

1.3.3.1 Inleiding

Uitgaande van onze overtuiging, dat de agon in zich zelf steeds spelkarakter draagt, rijst nu de vraag, in hoeverre de oorlog een agonale functie der gemeenschap moet heeten (Huizinga 1950).

Sirkusboere (Loots: 2011) is 'n historiese roman wat gebaseer is op werklike gebeure rondom die *Boer War Circus* wat deel was van die Wêreld-tentoonstelling te St. Louis (VSA) in 1904. Loots (volgens Viljoen 2011) fokus veral op vier karakters: Frank Fillis, genl. Piet Cronjé, sy

agterryer Fenyang Mokeyane en genl. Ben Viljoen.

Frank Fillis is die sirkusbaas wat die skouspelagtige Suid-Afrikaanse Boereoorlog-vertoning (Loots 2011:16, 129) na Amerika geneem het. Die vertoning het 'n lewende antropologiese tablo ingesluit. Genl. Ben Viljoen is die aankondiger van die vertonings, wat twee keer per dag gehou is – "opvoerings van die oorlog se twee vreesaanjaendste veldslae" by Colenso en Paardeberg. Genl. Cronjé herleef daaglik op traumatiese wyse "sy bittere vernedering toe hy ná die Slag van Paardeberg tot oorgawe gedwing is" (Van Coller 2012:176).

Fenyang Mokeyane moes teen wil en dank volg waar Piet Cronjé gegaan het – as handlanger op die plaas, as agterryer tydens oorloë teen die Nyabele, die Bahurutshes, die Engelse, saam met die krygsgevangenes na St. Helena en na St. Louis – om Cronjé te bedien én om deel te neem aan die spektakel en die antropologiese uitstalling (Loots 2011: 83-91).

Loots slaag daarin om tegelyk deernis te toon met die hensoppers van Paardeberg en die mite dat die Anglo-Boereoorlog (ook genoem die "Suid-Afrikaanse Oorlog") 'n "white man's war" was, te ondergrawe (De Vries 2012:17). Die voorblad is reeds 'n voorsmaak van die simbiotiese en simboliese aard van die ongemaklike verhouding tussen Afrikaners en Engelse in die narratief wat volg (Erlank 2012:31; sien ook Bylaag E).

Erlank (2012:31) beskou *Sirkusboere* as 'n belangrike bydrae tot die genre "historiografie". Volgens Taljaard-Gilson (2013:6) het 'n historiese roman een of meer van die volgende doelstellings:

- die skep van 'n historiese bewussyn by die eietydse leser om sin te maak van die hede
- 'n soeke na en bevestiging van 'n persoon se identiteit en herkoms
- 'n terapeutiese funksie: verwerking van traumatiese geskiedenis
- boetedoening: erkenning van aandadigheid aan 'n ongunstige geskiedenis
- om verdraaide of versweë geskiedenis reg te stel en/of openbaar te maak
- 'n dokumenteringsfunksie, moontlik om aspekte (woordeskat, persone, gebeure, gewoontes, ens.) wat dreig om in die vergetelheid te verdwyn, te bewaar

Taljaard-Gilson (2013:7-8) wys verder op die verskil tussen die ouer Suid-Afrikaanse historiese fiksieskrywers en eietydse skrywers. Ouer tekste oor die Anglo-Boereoorlog het

dikwels Afrikanernasionalisme probeer bevorder en was mitologiserend en heroïes van aard. Eietydse skrywers neig om meer krities te staan teenoor die geskiedenis en lewer sosiale kommentaar op die verlede én die hede, dikwels op satiriese wyse. Niemand is egter, volgens Viljoen (2011), onskuldig aan die verdraaiings, sensasielus en eiebelang wat potensieel deel is van enige representasie nie.

Viljoen (2011) verwys na Piet Cronjé wat sy eie weergawe van die slag by Paardeberg neerpen: "Hy moet sy hande was. Daar is ink aan." Sy wys daarop dat ook Loots ink aan haar hande het, maar beskou *Sirkusboere* as "’n intelligente, deurdagte en goed-geskrewe roman wat veel te sê het oor menslike swakheid én heroïsme, oor opportunisme én oorlewingsvermoë." Van der Merwe (2011:3) gebruik die term "die vervalsing van die geskiedenis," om te verwys na die ideologiese inkleuring van die geskiedenis, wat ’n belangrike tema by die roman *Sirkusboere* is.

Gray (2014:1-2) analiseer die geskiedkundige en literêre nagedagtenis en mitologisering van onder andere genl. Cronjé en genl. Viljoen, maar beklemtoon "that no fiction writer may ever let historical facts get in the way of a good story." Hy prys veral Loots se vermenging van bekende portrette met die bisarre en buitensporige.

1.3.3.2 Die ludieke aard van die oorlogspektakel

’n Kollektiewe sug styg uit die paviljoene op. Om te dink dat dit wáár is, dat alles werklik net so gebeur het! (Loots 2011:21).

De Vries (2012:12) wys op die uitstekende navorsing agter die roman. Loots se karakters is meestal gebaseer op werklike persone, maar sy slaag daarin om haar karakters se heldedade en skandes na die verhoog te verplaas: Sonder om dus die metanarratief aan die groot klok te hang, skets sy haar historiese feite as niks anders as ’n tablo nie. Loots plaas, volgens De Vries (2012:14), Piet Cronjé in ’n ruimte waar hy niks anders kan as om ’n spektakel te word nie – "hy word immers betaal om presies dit te wees. Frank Fillis het Piet Cronjé omgekoop om ’n spektakel van homself te maak." Die voorstellings waarin hy daagliks optree, is "simbolies van die feit dat hy, soos ’n maalkolk, in die geskiedenis van Paardeberg vasgevang is" (Van der Merwe 2011:2).

Volgens Van der Merwe (2011:4) dui die titel van die roman nie net op Frank Fillis se sirkus nie, maar ook op die universele menslike neiging om die feite van die verlede te manipuleer en tot sirkusspel te transformeer. Sodoende word die pynlike kante van die verlede verswyg, want die leser moet vermaak word en die belange van die "sirkusbaas" moet gedien word.

Van Coller (2012:176) verwys na die karnavaleske inslag van die roman, waar "die oorspronklike Middeleeuse karnaval gaan om die omkering van hiërargiese verhoudings, die belaglikmaking van magsfigure, groteske verkledings en die skuilgaan agter maskers" (sien ook afdelings 5.2.2 en 5.3.3.1). Hierdie karnaval verval algaande in chaos en die tradisionele Afrikaner (soos Cronjé) word op 'n wrede wyse deel daarvan. Van Coller wys verder op die parallelle met die hedendaagse Afrikaner wat na 1994 politieke mag moes prysgee.

Bakhtin (in Cohen 2011:178) bevind dat die individu in die Middeleeue twee lewens gelei het: 'n offisiële lewe onderworpe aan die hiërargie van die sosiale orde en daaglikse bestaan en 'n onoffisiële karnavallewe gevrywaar van die daaglikse sosiale norme en beperkings. Die toneelspelers in *Sirkusboere* kon nie eens die verbreking van hierdie norme beleef nie, omdat sekere sosiale norme en wette selfs in die krygspeel gegeld het.

In haar meestersverhandeling *Die karnavalisering van geskiedskrywing in die roman Sirkusboere* benader Barnes (2014:21) die problematiek van geskiedskrywing deur die lens van die karnavaleske. Sy wys op die kapitalistiese aard van die hedendaagse karnaval en skouspel, maar ook op die ondermyning van die skouspelkonsep wanneer Frank se sirkus uitloop op bankrotskap.

Verder wys Barnes (2014:34-38) op die ontheemding van karakters – Piet en Fenyang word verplaas vanaf 'n plaasruimte na 'n skouruimte. Vir Fenyang is dit 'n tweede verplasing, omdat die inheemse volke reeds deur die koloniale proses ontheem is. Frank is die ringmeester en die sirkusbaas, maar hy dirigeer ook die verhaalgebeure. Die roman begin en eindig met sy verhaal as sirkuslegende. Hy is voortdurend in stryd met sy verlede en hunker na die dramatiese. Barnes (2014:38) wys op verskeie karakterbeskrywings wat geaktiveer word deur beelde van die sirkus. In haar studie van die karnavaleske betrek sy veral Bakhtin se teorieë en bespreek eienskappe soos parodie, satire, dubbelsinnigheid, opstand, veelstemmigheid (polifonie) en die groteske.

Barnes (2014:55-56) beskou die leser as die hooftoeskouer van die verhaal en bestempel *Sirkusboere* as 'n literêre karnaval:

Wanneer die leser as literêre toeskouer van die roman beskou word en die outeur as die skepper van die literêre skouspel, dan kan die karakters in die roman as die toneelspelers in 'n literêre vertoning beskou word. Die feit dat karakters as toneelspelers beskou word en in sekere rolle (held, antiheld, antagonis, protagonis) geplaas word, beklemtoon die feit dat die skryfproses staatmaak op 'n subjektiewe proses van selektering.

Die sirkusruimte word deur Barnes (2014:45-48, 53-54) beskryf met verwysing na die definisies van Stoddart (die reisende skouspel), Truzzi en Easto (marskramers, nomadiese gemeenskappe), Bentley (die Romeinse sirkus), Manser (die onderskeid tussen die antieke en die moderne sirkus) en Bakhtin (die karnaval van die Middeleeue), maar sy maak 'n onderskeid tussen die karnaval en die sirkus. Verder tref sy vergelykings tussen drama, ritueel en sirkus. Voorts wys Barnes (2014:106) op Janik se vier onderafdelings van die idioot-kategorie: die wyse idioot, die slagoffer, die triekster en die onskuldige of heilige idioot en verbind hierdie rolle aan karakters in *Sirkusboere*. Die klem in hierdie verhandeling val egter juis anders, naamlik om te toets op welke wyse die vermelde teorieë oor *spel* (soos uiteengesit in hoofstuk 2) tot 'n verruimde lesing van *Sirkusboere* kan lei.

Om die karnavaleske aard van die oorlogspektakel te verstaan, moet dus ook bykomend gekyk word na die rol van spel en die spelgemeenskap, die rol van die karakters, die rol van die skrywer, die rol van die leser en die rol van taal. Cohen (2011:177) wys juis daarop dat 'n Bakhtiniaanse karnavaleske perspektief van spel en taal die *self* bestudeer in verhouding tot die taal en handeling van *ander*. Huizinga (1950:124; my beklemtoning) wys onder meer op die rol van taal om die spelelement in oorlogvoering uit te beeld:

Door enkele grepen uit verschillende beschavingen en tijdperken moge thans het agonale, dat wil zeggen *ludieke element van den oorlog* in het licht worden gesteld. Vooraf een bijzonderheid, die voor een heel betoog kan staan: de Engelsche taal gebruikt nog altijd de uitdrukking *to wage war*, letterlijk den oorlog 'wedden', tot den wedkamp van den krijg uitdagen, door de symbolische gage in het midden te werpen.

1.4 Probleemstelling en navorsingsvrae

Uit die bostaande oorsigtelike bespreking is dit duidelik dat die element van spel op eiesoortige wyses neerslag vind in die kontemporêre Afrikaanse letterkunde, en spesifiek in die werk van Dan Sleigh, Etienne van Heerden en Sonja Loots. Hierdie tendens sluit aan by 'n eietydse kultuurdiskoers oor die rol, waarde en funksie van spel in ons tegnologiese era. Alhoewel hierdie idee van die spelende mens alreeds van die vroegste tye af bestaan, is dit by uitstek beskryf deur Huizinga in sy emblematiese teks, *Homo ludens* (1949; 1950). Hierdie studie sal egter die teorieë oor spel in die volgende fases bestudeer: pre-Huizinga, Huizinga se model, en laastens revisionistiese teorieë oor spel post-Huizinga (soos onder meer die insigte van Caillois, Motte, Fink, Dursun, Celano, Piaget, Gadbois, Ryall en Ehrman).

'n Nexus-ondersoek het aan die lig gebring dat daar tans geen afgehandelde of lopende navorsing oor die werk van Sleigh (of oor *Afstande* in die besonder) bestaan nie. Ten opsigte van Sleigh se roman is hierdie navorsing dus 'n oorspronklike bydrae. Daar bestaan wel navorsing oor die spelaspek in *Klimtol* deur Nel (2014, 2015a en 2015b), maar die idee is juis om daardie navorsing sinvol hierby te integreer as bron en uit te brei (met verwysing na selfs antieke Griekse en resente teorieë oor spel, eerder as net dié van Huizinga en Caillois), asook om die roman te jukstaponeer met ander soortgelyke tekste in die Afrikaanse kanon. Die klem sal in die bespreking van *Sirkusboere* ook doelbewus anders geplaas word as in die navorsing wat deur Barnes (2014) oor die Bakhtiniaanse karnavaleske aard van die historiese roman onderneem is deur te fokus op die vermelde spelteorieë as uitgangspunt, maar met deeglike inagneming van Barnes se navorsing.

Vir doeleindes van hierdie navorsingsverslag, sal die volgende algemene of kontekstuele navorsingsvrae voorgehou word:

- Watter teorieë oor spel was voorlopers van Huizinga se *Homo ludens*?
- Watter belangrike gevolgtrekkings het Johan Huizinga gemaak oor die spelende mens in sy invloedryke teks *Homo ludens*?
- Watter kritiek het revisioniste soos Caillois, Boronat, Fink, Piaget, Dallaire en Ehrman op Huizinga se kulturele beskouing van spel voorgehou?
- Is spel 'n kultuurspesifieke konstruksie wat insig kan verskaf oor menslike gedrag, mites en rituele?

- Hoe gee literêre tekste en veral die eksemplariese romans uitdrukking aan die voormelde teorieë oor spel en die spelende mens?

Met enkele eietydse Afrikaanse romans as voorbeeldmateriaal, word daar deur die loop van die verhandeling gepoog om die volgende teksspesifieke navorsingsvrae te beantwoord:

Klimtol

- Watter rol speel die verwysing na klimtol- en vioolspel in Van Heerden se teks?
- Hoe dra die spelelement by tot die romanstruktuur?
- Hoe word die spelende vermaaklikheidskunstenaars (Ludo Loeloeraai, Doris en Snaartjie Windvogel) romanmatig uitgebeeld?
- Kan Huizinga en sy voorgangers en/of revisioniste se tipering van spel (asook Otterspeer se bespreking daarvan) bydra tot 'n verruimde lesing van *Klimtol*?
- Wat is die verbande tussen konsepte soos spel, mag, erns en skoonheid in *Klimtol*?
- Op watter wyse integreer werk en spel in die roman?

Afstande

- Watter funksie vervul die talle verwysings na skaak in *Afstande*?
- Watter rol speel die skaakverwysings in die romanstruktuur as organiserende beginsel?
- Watter waarde heg die onderskeie romankarakters aan spel?
- Hoe kan Huizinga se model oor die spelende mens toepassing vind in *Afstande*?
- Op watter wyse kan die uitsprake van Caillois benut word om spel as identiteitsvormende konstruksie in *Afstande* te bestudeer?
- Watter verbande word daar tussen oorlog en skaak gelê en hoe vind die verhouding tussen mag en spel in *Afstande* neerslag?

Sirkusboere

- Watter spel is aan die orde in Loots se roman?
- Wie is die spelers en hoe sien die spelmenseenskap daar uit?

- Hoe kan Huizinga en Caillois se idees lig werp op die verhouding tussen spel en mag asook spel en erns?
- Dra die spelverwysings in die teks by tot 'n interpretasie van identiteit en menslike gedrag?
- Watter mites en rituele word deur spel uitgedruk in *Sirkusboere*?
- Wat is die artistieke funksionaliteit van die spelverwysings?

1.5 Doelstellings

Voortvloeiend uit die voorafgaande navorsingsvrae, is die doelstelling van hierdie studie die volgende; met spesifieke verwysing na *Klimtol*, *Afstande* en *Sirkusboere*:

- om die teorie van spel pre- en post-Huizinga te ondersoek
- om Huizinga se konsep van die spelende mens in *Homo ludens* te beredeneer
- om revisionistiese repliek op Huizinga kortliks uiteen te sit
- om spel as kultuurspesifieke konstruksie te beskryf
- om die uitsprake van Nel oor spel met verwysing na die tussenruimte tussen werk en spel, asook die sosiokulturele konteks waarin *Klimtol* afspeel, te oorweeg.
- om die manifestasie van spel in respektiewelik *Klimtol*, *Afstande* en *Sirkusboere* te ondersoek

1.6 Hoofstukindielings en werkwyse

Hoofstuk 1 is 'n inleidende kontekstualisering van die rol van die spelende mens in kontemporêre Afrikaanse letterkunde, waaruit 'n seleksie van drie tekste (*Klimtol* van Etienne van Heerden, *Afstande* van Dan Sleigh en *Sirkusboere* van Sonja Loots) gemaak is omdat dit aansluit by die diskoers van spel se kultuurskeppende funksie. Die teoretiese vertrekpunt, naamlik Johan Huizinga se invloedryke konsep *Homo ludens*, word uiteengesit en inleidend geplaas binne die historiese raamwerk van hierdie diskoers oor spel.

Hoewel die teorieë van spel oorsigtelik in hoofstuk 2 beskou word, sal tersaaklike teorieë telkens in die betrokke toepassingshoofstuk in meer besonderhede bespreek word. Spel word

in hoofstuk 2 bespreek as 'n kultuurverskynsel. Vervolgens word die antieke en moderne invloede op Huizinga se idee van spel kortliks bespreek, asook tydgenote en revisioniste van Huizinga se model van spel.

Nel (2014:3) beskou *Klimtol* as "onbeskaamd 'n roman oor spel" en wys op Van Heerden se skatpligtigheid aan die kultuurhistorikus Huizinga se *Homo ludens*. Om hierdie rede word hierdie roman eerste bestudeer, in hoofstuk 3. Daar word verwys na die essay van Otterspeer (2010) wat deur Van Heerden (2013:345-346) aangedui word as rigtinggewend vir sy begrip van Huizinga se werk oor die spelende mens. Die teksanalise van *Klimtol* skarnier rondom die spelmerkers in die teks. 'n Bestudering van die karakter Ludo Loeloeraai fokus op die strukturele kenmerke van spel soos uitgelig deur Huizinga en die antieke Grieke. Verder word die karakter Snaartjie Windvogel aan die hand van die konsep van die hoër sfeer (skoonheid en heiligheid) van spel ondersoek, wat die antieke Griekse teenoor die laer sfeer (vermaak en verposing) van spel gestel het.

Die roman *Afstande* van Dan Sleigh dien in hoofstuk 4 as die tweede eksemplariese voorbeeldteks vir hierdie studie. Die teoretiese parameters verbreed in hierdie hoofstuk om ook Caillois se tipologie van spel, wat alle aspekte van Huizinga se model noukeurig ondersoek en verruimend uitgebou het, in te sluit.

Weens die aard van spel in elk van die eksemplariese romans, leun die analise en interpretasie telkens in 'n ander rigting en sluit by ander diskoerse aan. Die ondersoek na die speldiskoers in *Sirkusboere*, in hoofstuk 5, fokus (aan die hand van Huizinga en Caillois se konsepte) op die spel wat die teks met skrywer én leser speel. Verder word 'n verskeidenheid speldiskoerse ondersoek, soos die karnavaldiskoers, die sirkusdiskoers, die militêre krygspeldiskoers en die vaudevillediskoers, wat aansluit by die diskoers rondom mites en rituele. Gegewe die verskillende speldiskoerse en spesifieke spelgemeenskap, die verhouding tussen spel en erns asook tussen spel en mag, die bewuswording van die spelelement as interpretasie van menslike gedrag, die bydrae van spelverwysings tot 'n vorm van identiteitskonstruksie en die artistieke funksionaliteit van spelverwysings, ontstaan daar 'n nuwe begrip - dat nie alle spel as vermaak ervaar word nie, soos in die geval van die karakters in *Sirkusboere*.

'n Samevatting en slotsom volg in hoofstuk 6.

Die verwysingsmetode wat gevolg word, is die verkorte Harvard-metode, maar om onnodige duplisering te vermy, sal daar, wanneer in die teks bronverwysings plaasvind met betrekking tot die primêre romantekste, slegs na bladsynommers van die aangeduide uitgawe verwys word en nie telkens ook na die outeur en publikasiedatum nie.

Die terme "spel," "speel" en "ludieke spel" sal afwisselend as Afrikaanse vertalings van die Engelse terme "ludics" of "play" benut word. Die studieveld van "game theory" wat in Afrikaans vertaal word na "wiskundige besluitkunde" val buite die bestek van hierdie studie (sien afdeling 1.2). Om verwarring te voorkom met die konsep "game theory" word daar in hierdie studie eerder verwys na "play theory" waarna afwisselend verwys word as "teorie van spel," "konsep van spel," "tipologie van spel," "grammatika van spel" of "model van spel," afhangend van die semantiese merkers en konteks in die brontekste.

Binne hierdie bostaande parameters behoort die titel van die studie, "Die spelende mens in *Klimtol* (Etienne van Heerden), *Afstande* (Dan Sleigh) en *Sirkusboere* (Sonja Loots)," die kontoere van die diskoers uit te wys.

HOOFTUK 2: SPEL AS 'N KULTUURVERSKYNSEL

Hij wil hun werking in het spel zelf observeeren, en zodoende het spel as factor van cultuurlewen pogen te verstaan (Huizinga 1950:31).

2.1 Inleiding

Die Nederlandse antropoloog Johan Huizinga se lesings oor spel is vervat in die belangwekkende publikasie *Homo ludens* (1938). Soos reeds hierbo aangetoon, is die Engelse vertaling (*Homo ludens: A Study of the Play-element in Culture*, 1949) en latere Nederlandse weergawe (*Homo ludens: Proeve eener bepaling van het speelelement der cultuur*, 1950) vir hierdie studie geraadpleeg.

Rath (1986:1) toon aan dat kritici (soos byvoorbeeld Ehrman en die ander bydraers in *Yale French Studies*) sedert die publikasie van die bogenoemde teks soms spelteorie benut het om lesings van Chaucer, Pope, Shakespeare en Robbe-Grillet te hersien en herwaardeer. Spel word egter steeds oorwegend beskou as 'n blote tydverdryf vir kinders en Rath reken dat die tradisionele sosioteologiese dogma dat spel lynreg staan teenoor werk, die weerstand teen Huizinga se metode verklaar.

Ten spyte van 25 eeue se diskoers oor die onderwerp, is spel 'n newelagtige, alles-omvattende konsep sonder behoorlike woordskrywing (Rath 1986:1). Volgens David L. Muller (in Dursun 2007:69) is denke oor spel self vroeër waarneembaar, soos blyk uit Oosterse filosofie en verwysings in die skeppingsverhale van antieke godsdienste.

Hierdie hoofstuk gee in afdeling 2.2 'n kort oorsig oor die geskiedenis van filosofiese denke oor spel wat 'n groot invloed gehad het op Huizinga se teorie van spel. Daarop volg 'n samevatting van die belangrikste eienskappe van spel soos uiteengesit deur Huizinga (afdeling 2.3) en 'n samevatting van Huizinga se primêre kritikus, Caillois, se siening van die eienskappe van spel (afdeling 2.4).

Teoretici soos Duncan, Hoeveler, Edwards, en Ehrmann wat in Huizinga en Caillois se voetspore gevolg het, het geen noemenswaardige nuwe bydrae tot die veld gemaak nie, maar wel 'n deeglike ontleding gedoen van hul voorgangers se werk en dit in 'n verskeidenheid

velde begin toepas. Hierdie studie steun nie net op die primêre bronne nie, maar ook op sodanige kritici se bevindinge en gevolgtrekkings.

In die toepassingshoofstukke (3-5) word telkens in meer besonderhede gefokus op die teorieë van Heraklitus, Plato, Huizinga en Caillois soos wat dit van toepassing is op die spesifieke Afrikaanse roman wat in daardie hoofstuk ondersoek word. Aangesien daar soveel verskillende aspekte van spel is wat ondersoek kan word, sou 'n studie wat nie fokus op die spesifieke aspekte van spel in 'n gegewe teks nie, 'n lywige dokument word. Daarom is hoofstuk 2 slegs 'n kort samevatting van toepaslike filosofiese denke oor spel in die afgelope 2 500 jaar in die mate waarin dit gebruik word om 'n leesmodel te skep waarbinne die romans in hoofstukke 3 – 5 gelees sou kon word.

Die klem in hierdie hoofstuk is op Huizinga, maar omdat sy teorie nie in 'n vakuum ontstaan het nie, ook op daardie voorgangers wat hom beïnvloed het en vir doeleindes van hierdie studie van waarde sou kon wees. Daarom word ook kortliks verwys na sy antieke Griekse voorgangers (Heraklitus, Plato en Aristoteles) en in 'n mindere mate na enkele ontwikkelings in moderne tye; en dan natuurlik na sy tydgenote en die Revisioniste. Die Middeleeuse en Renaissance-tydperke vorm nié deel van hierdie bespreking nie, omdat dit die net eenvoudig te wyd sou span en mindere toepassingsmoontlikhede vir hierdie betrokke studie ingehou het.

2.2 Denke oor spel pre-Huizinga

In hierdie afdeling word verskeie voorlopers van Huizinga se spelteorie bestudeer aan die hand van bronne deur kontemporêre spelteoretici. Huizinga was 'n kenner van Sanskrit, verskeie argaïese kulture, Erasmus asook die Renaissance (Colie 1964:609-612) en anker sy teorie van die kultuurskeppende funksie van spel in hierdie idees. Franklin (1999:11) tipeer Johan Huizinga en een van sy navolgers, naamlik Mihai Spărosu, as *historici van spel*, wat meestal hulle studie van spel herlei na een van die oorspronklike opgetekende bronne, die aforismes van Heraklitus, waarvan die 52^{de} fragment die bekendste is. Juis dáárom is dit belangrik om die antieke bronne van spel oorsigtelik te bestudeer ten einde Huizinga se siening van spel ten volle te kan begryp.

2.2.1 Spel in die antieke Griekse wêreld [ongeveer 540 – 300 v.C.]

In Plato se *Republic*, Boek 6, beskou Adimantus Sokrates se logika (dialektiek) as 'n soort bordspel:

Just as amateur players of draughts are finally hemmed in by expert players and cannot move their pieces, so interlocutors are finally blocked and have their mouths stopped by this other game of draughts, played not with counters but with words (vertaal deur D'Angour 2013:304).

Spel was 'n sentrale deel van die antieke Griekse kultuurontwikkeling en 'n intrinsieke deel van verskeie kulturele aktiwiteite. Tydens elitebyeenkomste soos *symposia* (drinkpartytjies) het vermaak spel ingesluit soos sang, lierspel en kompetisies (impromptu gedigte, woordspeletjies en raaisels). Filosofe soos Heraklitus, wysgeërs soos Pythagoras en musikant-digters soos Homeros het hulle wysheid aangebied as 'n vorm van intellektuele spel (D'Angour 2013:293-294). Op die Dipylon-vaas (agste eeu v.C.), het 'n halwe inskripsie bewaar gebly, een van die eerste beduidende verse in Griekse letterwerk: "Whosoever of the dancers now sport (*paizei*) most energetically ..." Ten spyte van die etimologiese verbintenis van *paizein* (speel) met die woord *pais* (kind) het die antieke Grieke spel nie as uitsluitlik vir kinders of as onbenullig gesien nie (D'Angour 2013:295).

Volgens Dursun (2007:69-70), wat die onto-teologiese oorsprong van spel ondersoek het, het antieke idees oor spel binne 'n godsdienstige sowel as filosofiese konteks ontstaan. Hy bevind dat godsdienstige oeuvres oor spel belangrik is uit die oogpunt van filosofiese denke, want antieke Griekse filosofe soos Pythagoras en Heraklitus is op hulle beurt weer beïnvloed deur antieke Griekse Orfisme. Die kultuurskeppende funksie van spel was egter nie uniek aan die antieke Griekse kultuur nie en Miller (in Dursun 2007:69) wys daarop dat die wêreld - volgens die Vedanta ('n ortodokse sisteem van Hindoe-filosofie) se interpretasie van antieke Hindoe-gesange oor die skepping - ontstaan het vanweë god se spel (*lila* in Sanskrit). Celano (1991:138) wys daarop dat die studie van spel 'n belangrike komponent is in filosofiese, teologiese en psigologiese studies.

Die opvoedkundige voordele van spel vir kinders is goed gedokumenteer, maar sommige teoretici verhef spel tot die allerhoogste aktiwiteit, naamlik **fundamentele menslike goedheid**. Die antieke Grieke konstrueer die konsep van fundamentele menslike goedheid

rondom die tese dat die mens die gode moet naboots, maar ook dat die mens eintlik slegs maar die gode se speelding is: "God alone is worthy of supreme seriousness, but man is God's plaything and that is the best part of him. Therefore every man and woman should live life accordingly, and play the noblest games and be of another mind from what they are at present" (Plato in Celano 1991:138). Sien veral afdelings 3.3.4 en 4.3.4.1 vir die toepassing van hierdie beginsel.

2.2.1.1 Heraklitus [540 – 480 v.C.]

Heraklitus se 52^{ste} fragment (waarop Huizinga steun), word soos volg deur Miller (in Dursun 2007:70-71) vertaal: "Time (*aion*) is a child playing (*pais paidzon*), moving counters on a game board. The kingdom (*basileie*) belongs to the child (*paidos*)." Dursun (2007:71-72) verwys soos volg na Nietzsche se filologiese lesing (waarop Heidegger, Derrida, Gadamer en Fink voortbou) van Heraklitus se stelling: "According to Heraclitus, the universe (*Die Welt*) is a play (*das Spiel*) of Zeus, or in terms that is more appropriate for physics, it is a play of fire (*des Feuers*) with itself." (Sien afdeling 4.3.4.1 vir die toepassing van hierdie lesing.) Op grond van Nietzsche se vertolking van Heraklitus bevind Fink (1968:29) dat spel, weens die aard daarvan, toegerus is met die karakter van simboliese voorstelling - tot so 'n mate dat spel die simboliese teatrale verordening van die heelal of die spekulatiewe metafoor van die wêreld word.

2.2.1.2 Plato [ongeveer 428 - 347 v.C.] en Aristoteles [384 -322 v.C.]

Sedert Plato en Aristoteles is *nabootsing* en *spel* twee sleutelkonsepte in die Weste wat dien as instrumente vir 'n magsbeginsel wat die fondasie van Westerse beskawing vorm (Spariosu (1982:9). In die Homeriese geskifte oorheers die agonistiese of kompeterende irrasionele spelkonsep die rasonale. *Areté* (uitnemendheid) verwys na die etiese ideale van die *aristoi* (aristokrate), 'n ideaal wat oorgeneem is deur filosowe vanaf Heraklitus tot Plato. Dit behels militêre bekwaamheid in 'n agonistiese gemeenskap - tot voordeel van die *polis* (stadstaat) - met kwaliteite soos fisiese krag, uithouvermoë, heldhaftigheid, intellek en strategiese beplanning (Spariosu 1982:14-15).

Plato het voorgestel dat kinders vir hulle loopbane voorberei word deur speletjies wat

gebaseer is op egte beroepe (Rath 1986:2; D'Angour 2013:293, 300). Sy epistemologiese siening was dat die speler se ervaring van die spel moet lei tot 'n nuwe vorm van bewustheid oor die lewe. Spel is vir Plato moreel twyfelagtig tensy dit opvoedkundige waarde het. Sy idee van spel vorm 'n eenheid wat berus op twee breë beginsels: *praxis* (doen, aksie binne 'n bepaalde tyd) en *poiesus* (maak, verbeelding binne 'n ruimte). Latere filosowe het hierdie twee grondbeginsels van *praxis* en *poiesus* geskei.

Parmenides en Plato keer die verhouding om tussen kans en noodsaak, chaos en orde, sodat spel rasioneel word (Spriosu 1982:16). Aristoteles poog om die epistemologiese prestige van spel en letterkunde te herstel deur dit op gelyke grondslag met filosofie te plaas. *Diagoge* (vryetydsbesteding) wissel van die laagste tot die hoogste vorm van plesier: ontspanning en vermaak soos letterkunde is die laer vorme van genot, terwyl filosofie, die hoogste vorm, lei tot die ontsluiting van universele waarhede. Die konsep van spel in antieke Griekeland is nie onbevooroordeeld nie, maar volgens Spriosu (1982:19-21) 'n direkte of indirekte manifestasie van die magsbeginsel wat onderliggend is aan die Westerse beskawing: "Through play, this power-principle conceives of itself first as spontaneous, free, arbitrary, natural movement, and then as Reason, Ideal Form, and Eternal Order. This process works itself out in Western thought as a slow transition from 'literature' and 'myth to 'philosophy' and 'science' as the main authority of knowledge and truth."

In *Homo ludens* beweer Huizinga, soos die antieke Grieke, dat alle vorme van kultuur ontwikkel het uit spel. Dis daarom feitlik onmoontlik om die produkte van hoë kultuur te skei van spel. Die sentraliteit van spel in die Griekse kultuur is 'n moontlike sleutel tot die blywende intellektuele en artistieke prestasies van daardie kultuur. Kompetierende spel het moontlik die gaping tussen die ou elite en die opkomende sosiale klasse oorbrug deur individuele inspanning en aangeleerde bekwaamheid. Vir opgevoede burgers was sport-, musikale en dramatiese kompetisies sosiale aktiwiteite wat deur *reëls* beheer kon word. Antropoloë beskou hierdie soort aktiwiteite as "deep play": "[N]o simple contrast can be drawn between what we consider play and what we consider serious." Weens die ontwikkeling van letterkunde en musikale kultuur het ryk families klem begin lê op onderwys, wat beskou is as vryetydsbesteding, aangesien slegs handarbeid en landbou as werk bestempel is (D'Angour 2013:296-297).

Rahner, Finnis en Grisez reken dat Plato poog om goddelike aktiwiteit deur die analogie van

spel te verduidelik, terwyl Huizinga oortuig is dat hy (Plato) die heilige in spel en ritueel onvoorwaardelik erken. Celano (1991:138) argumenteer, teen voorafgaande sieninge, dat Plato eerder 'n lewenslange strewe na kennis van die goddelike vorms bepleit. Die mens se onvermoë om hierdie goddelike vorme te begryp, word dus toegeskryf aan die beperkinge van die menslike siel.

Plato en Aristoteles erken die morele dubbelsinnigheid van die spelkonsep: Spel deurdring die norme van ernstige kulturele aktiwiteite, maar is ook ligsinnig en kinderlik (D'Angour 2013:299). Die sosioloog Alvin Gouldner (in D'Angour 2013:299-300) bevestig dat Plato (soos uiteengesit in *Wette*, Boek VII) 'n radikale siening van spel gehad het, naamlik dat spel gereguleer moet word omdat verandering in spel rampspoedig is vir die samelewing: "They don't realize that if children introduce novelties into their games, they'll end up as adults who are quite different from the previous generation, looking for a different way of life – which means new laws and new social institutions and, as I said earlier, disastrous consequences for society as a whole."

Aristoteles (in sy *Politics*, Boek 8 vertaal deur D'Angour 2013:301) skei egter spel en opvoeding/vryetydsbesteding: "We should ask what activity real leisure (*scholē*) consists of. It's certainly not playing. That would mean play was the be-all and end-all of life, which is out of the question. The fact is that play relates to work more than to leisure: the worker needs a break, and play is about taking a break from work, while leisure is the antithesis of work and exertion."

Hugo Rahner het die neo-Platoniese tradisie van die wêreld as 'n goddelike spel bestudeer en beweer dat 'n mens *homo ludens* (die spelende mens) slegs kan verstaan indien daar in alle eerbiedigheid gepraat kan word van *Deus ludens*: die skepper/natuur is meester van die spel (*magistri ludi*) wat spelers slegs ten dele kan begryp. Volgens Finnis en Grisez moet enige vriendskap met God beskou word as 'n beperkte deelname aan die goddelike spel. Fink (in Celano 1991:138-139) beaam Plato se idee dat die mens sigself moet identifiseer as God/die gode se hemelse speelding ("heavenly plaything"), om sodoende ware selfkennis op te doen en die noodlot te aanvaar. Dit ontstig Celano (1991:139) dat spel verhef word tot fundamentele menslike handeling wat volledige kennis van die mens en die wêreld toelaat, selfs morele en metafisiese vrae oplos. Om werklik deel te kan neem aan 'n goddelike spel, moet die mens immers bewus wees van die reëls en die doelwitte van hierdie spel. Die aard

van die spel sluit egter volgens Celano se argument per definisie hierdie moontlikheid uit, omdat die mens nie insig kan hê in die gedagtes van God nie.

Die Sofiste (ongeveer 450 – 300 v.C.) het volgens D'Angour (2013:302-303) die idee van ernstige spel verskuif vanaf die arena vir atletiek, *symposia* en oorlogspele na eksklusiewe verbale vaardighede. Hulle was meesters van spel: woordspel, speel met morele waardes asook die onderskeid tussen illusie en werklikheid. Hulle manipulasie van woordspel het vir die Sofiste die weg gebaan na sosiale en politieke sukses. Selfs oorlog het dus 'n spel van vaardigheid met reëls vir wenner en verloorers geword. Die ludieke voorstelling van oorlog en politiek het die behoefte laat ontstaan vir 'n duideliker onderskeid tussen speelse en ander aktiwiteite. Xenophon, soldaat en historikus van die vroeë vierde eeu v.C., maak hierdie onderskeid aan die begin van sy *Symposium* (vertaal deur D'Angour 2013:305) wanneer hy aanvoer dat nie slegs die ernstige handeling van eerbiedwaardige mense belangrik is nie, maar ook daardie handeling wat as spel kwalifiseer. (Sleight baseer juis een van die hoofkarakters in *Afstande* op hierdie historiese figuur Xenophon.)

Die volgende vyf algemene aspekte van spel in antieke Griekse filosofie word deur Spariosu (1982:9-14) onderskei: kompetisie (*agôn*), vryheid, Wese in die "asof"-modus, rasionele orde en die irrasionele/Dionisiese. Spel was onlosmaaklik deel van mite, ritueel en die antropomorfe siening van die gode. Met die ontwikkeling van filosofiese en wetenskaplike ideologieë is die ou mitologiese oortuigings as ondergeskik daaraan gesien en spel is sedert die sewende eeu v.C. "getem" deur onderdrukking en rasionalisering, veral deur Aristoteles.

Een van die belangrikste kenmerke van spel is dat dit outonoom is: Spel ontstaan in 'n geslote ruimte en het geen doel buite die speelse aktiwiteit nie. Die grondslag van hierdie idee, wat ook voorgestaan word deur Huizinga, kan gevind word in twee werke van Aristoteles, naamlik *Nicomachean Ethics* en *Metaphysics*. Laasgenoemde se beskrywing van die reeds vermelde konsep, fundamentele menslike goedheid, het 'n beduidende invloed gehad op kontemporêre filosowe se speldiskoers. Vergelyk in hierdie verband Schmitz se beskrywing van die essensiële kenmerke van spel: "Within its boundaries and objectives the play-world exhibits a totality of meaning and value [...] a world of unreality which needs no justification from outside itself. It is a self-sealed world, delivering its own values in and for itself, the freedom and joy of play [...] it has no other object than itself" (in Celano 1991:140-141).

Soos aangedui in hoofstuk 1, krediteer Motte (2009) Huizinga as die eerste skepper van 'n

volwaardige teorie van spel, maar dit is duidelik uit die bestudering van die antieke Grieke en ander antieke gemeenskappe, dat Huizinga sy teorie van die kultuurskeppende funksie van spel baseer op 'n eeuelange diskoers deur sy voorgangers. Op grond van Dursun, Celano, D'Angour en Spariosu se navorsing is dit derhalwe duidelik dat spel 'n sentrale deel van antieke kultuurontwikkeling gevorm het. Dit was 'n intrinsieke deel van hulle kulturele aktiwiteite en is daarom reeds deur antieke filosowe bestudeer uit 'n filosofiese, teologiese en psigologiese oogpunt.

Hoewel spel sekerlik 'n kultuurskeppende funksie vervul het gedurende die periode tussen die antieke Griekse en die Moderne Era, dus die Middeleeue en die Renaissance, fokus hierdie studie nie daarop nie en word dit buite rekening gelaat. Die volgende ontwikkelingsfase van spel wat aan bod kom, is die Moderne Era.

2.2.2 Spel in die Moderne Era [ongeveer 1500 – 1945]

In hierdie onderafdeling word ter aanvang verwys na die vertolking van spel deur Kant. Vervolgens word die enkele rasionele en irrasionele teorieë oor spel deur onder andere Schiller, Gadamer, Nietzsche en Spencer voorgehou. Daarna word spel in die Victoriaanse Era beskryf aan die hand van Spencer se naturalistiese idees en die verwoording daarvan in die negentiende-eeuse realistiese roman. Ten slotte sal die uitsprake van Groos, Wundt, Hall en Freud kortliks betrek word.

2.2.2.1 Immanuel Kant [1724-1804]

Kant (in Spariosu 1982:22) laat die antieke konsep van spel weer herleef. Hy bestudeer dit as 'n deel van filosofie, maar stel spel steeds ondergeskik aan kennis en waarheid. Hy neem dus die Platoniese rasionele en mimetiese gebruik van spel oor en ontwikkel dit verder. In navoring van Plato en Aristoteles ken Kant 'n dubbele, teenstellende betekenis toe aan die woord "spel": Eerstens in die praktiese en alledaagse sin as 'n aangename, maar nie-ernstige aktiwiteit, maar andersins ook as 'n teoretiese bemiddelaar tussen werklikheid en Rede of noodsaak en vryheid.

Weens Kant se invloed was spel sedert die tweede helfte van die negentiende eeu nie alleen

'n sentrale teoretiese diskoers nie, maar was dit ook van groot belang vir wetenskaplike navorsing (Spariosu 1982:13). Plato het volgens Franklin (1999:14) 'n diskursiewe digotomie tussen letterkunde en filosofie geïnstitutionaliseer. Hierdie digotomie het 'n historiese wedywing tussen kulturele vorme veroorsaak. Plato het die fondasie gelê vir 'n epistemologiese skeuring in Westerse kultuur tussen kuns as spel, en filosofie en wetenskap as erns en moraliteit. Die omstredenheid van hierdie digotomie het voortgeduur en tydens die 1980's en 1990's het dit binne en buite die akademie ontwikkel tot 'n debat van literêre teorie/algemene literatuurwetenskap versus letterkunde. Hierdie debat was 'n voortdurende gepolitiseerde subteks binne elke Engelse departement in die Verenigde State.

Spel is 'n konsep wat in Duits beskryf word as "*das stumme Wissen* (tacit knowledge)": Spariosu (1982:13, 42) sien die ontologiese ambivalensie van spel selfs as 'n universele oplossing vir al ons metafisiese en praktiese probleme. Hy vind egter geen definisie van spel bevredigend nie, en is oortuig dat dit óf onmoontlik is om spel te definieer óf dat spel as 'n paradoks gedefinieer moet word. Dit is moontlik juis vanweë hierdie dubbelsinnige aard van spel dat dit so 'n belangrike posisie in hedendaagse denke beklee, omdat dit so 'n geskikte wyse is om die eeueoue verdeling tussen subjek en objek te herstel.

Franklin (1999:16-17) interpreteer die letterkunde-filosofie dualisme as een uitdrukkingsvorm van die historiese tweestyd tussen spelkonsepte, in navolging van Spariosu. Laasgenoemde analyseer die geskiedenis van spel as 'n geskiedenis van konflik, van kompeterende spelkonsepte wat dominant, onbeduidend en weer prominent word na gelang van die behoefte van die groep wat kulturele outoriteit uitoefen gedurende 'n gegewe historiese tydvak. Spariosu (in Franklin 1999:16-17) identifiseer twee oorheersende en terugkerende konsepte van spel: 'n prerasionele spelkonsep in navolging van Heraklitus en 'n rasionele spelkonsep in navolging van Plato.

Prerasionele spel is vir Franklin (1999:16-17) agonisties en gewelddadig; dit is 'n uitvoering van mag; dis 'n manifestasie van onophoudelike fisiese Wording wat die potensiaal skep van onbeperkte vryheid, maar dit is ook willekeurig en toevalgedrewe. Binne hierdie paradigma behou *mimesis* 'n pre-Platoniese betekenis - dis nie 'n blote nabootsing nie, maar as voorstelling, beliggaming en ontbinding van die Self-Ander digotomie. Filosowe wat aan hierdie begrip van prerasionele spel gekoppel kan word is Nietzsche en Heidegger, en later Gadamer, Derrida en Deleuze. Dit sluit Plato en Kant ook nie heeltemal uit nie.

Rasionele spel, daarenteen, spreek tot 'n orde van Syn waarin toeval en noodsaaklikheid beperk is, wat deur reëls bepaal word en waar *mimesis* verbind word aan nabootsing. Filosofe wat hierdie begrip van rasonale spel navolg sluit weereens Plato en Kant in, wat 'n invloed gehad het op Duitse idealisme en begrip van rasonale spel in sekere moderne wetenskappe. Voorbeelde hiervan is Darwin se evolusieteorie, Heisenberg se onbepaalbaarheidsbeginsel, Piaget se sosiale psigologie asook kontemporêre chaosteorie (Franklin 1999:16-17).

Kant beskou die onderskeid tussen *Vernunft* (rede/reason) en *Spiel* (spel), volgens Spariosu (1982:23), as ontologies: Idees moet as die werklikheid erken word, sodat "aus der Idee auf die Existenz geschlossen werden kann" (uit die idee bestaán moontlik gemaak kan word). Kuns is nie meer nabootsing (*mimesis*) van *natura naturata* (natuur wat reeds geskep is) nie, maar van *natura naturans* (natuur wat doen wat natuur doen), dus morele natuur. Kuns en spel is steeds volgens Spariosu deur nabootsing en analogie ondergeskik aan die hoër doelwit van suiwer en praktiese Rede.

2.2.2.2 Schiller [1759-1805], Spencer [1820-1903] en Nietzsche [1844-1900]

Schiller (in Spariosu 1982:23), wat weer sterk beïnvloed is deur Kant, ontwikkel 'n teorie van kuns as spel. Spel reflekteer en verteenwoordig vir hom die hele spektrum van menslike ervarings. Die mate waartoe die gesindheid van speel 'n speletjie deurdring, bepaal die ludieke (speelse) aard daarvan. Die feit dat 'n atmosfeer van genot en ontspanning konflik inherent aan menslike ervaring bemiddel, is 'n idee wat reeds sedert die vroeë agtiende eeu deel vorm van verskeie spelteorieë. In *Letters on the Aesthetic Education of Man* beskryf Schiller (in Morrow 1988:7 en Spariosu 1982:24) hierdie bemiddeling van spel: Spel is 'n impuls (*Spieltrieb*) wat die teenstrydige magte van die sensuele impuls (*Stofftrieb*, die fisiese deel van menslike ervaring) en die formele impuls (*Formtrieb*, die rasonale kant) versoen, en terselfdertyd 'n ontspannende én 'n inspannende effek het. Spel verwyder hiermee die (gewaande) teenstelling tussen gees en materie.

Schiller en later Gadamer [1900-2002] (volgens Celano 1991:140) maak beswaar teen 'n klassifikasie dat spel afhanklik is van die speler se bedoeling - daar moet op die spel self gefokus word. Ook volgens Gadamer (in Morrow 1988:10) is die subjek van spel nie die

spelers nie, maar die beweging van die spel sêlf: "[P]lay merely reaches presentation through the players." Die beslissende element van spel, volgens Schiller, is die feit dat spel vry is van noodsaak en toeval. Die speelse handeling is die uiterste uitdrukking van die betekenis van die mensdom. Die kunstenaar, vry van reëls of noodsaak, kan gevolglik 'n wêreld skep waarin die estetiese visie beide volledig en outonoom is.

Skoonheid (spel en kuns) is nie bloot lewe of bloot vorm nie, maar *lebende Gestalt* (lewende vorm), aldus Schiller. In 'n reeks briewe saamgevat in *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* (1975) maak Schiller (aangehaal in Spariosu 1982:24) dus die bekende stelling ('n idee wat ook deur Etienne Van Heerden in *Klimtol* ontgin is): "Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt." [Die mens speel slegs wanneer hy mens is in die volle betekenis van die woord, en hy is slegs ten volle mens wanneer hy speel.] Schiller (in Caillois 1961:162-163) is daarvan oortuig dat die karakter van verskillende kulture herlei kan word na die speletjies van sodanige kultuurgroep, 'n sosiologiese benadering tot spel. Hy lê voorts klem op die vreugdevolle uitgelatenheid van die speler asook die omvang van keuses.

Volgens Rath (1986:2-3) het Schiller 'n idealistiese en transendentale siening gehad, waarvolgens spel 'n simbool is van die mens se instink na selfbehoud wat in ritualistiese vorm uitgespeel word. Dit kan bestudeer word in verhouding tot die twee oorspronklike koëffisiënte van ruimte en tyd. Daarteenoor het Charles Darwin [1809-1882] en Herbert Spencer [1820-1903] 'n naturalistiese en biologiese siening gehandhaaf, waarvolgens spel 'n noodsaaklike middel is om ontslae te raak van *oortollige energieverbruik* in die stryd om te oorleef. Dit help die organisme om balans en krag te herwin.

Schiller se Romantiese teorie word in die Victoriaanse periode verwerk deur Spencer (Blake 1974:16), wat verder Darwin se evolusieteorie as rigsgaander gebruik en verwys na die evolusie van spel. Sedertdien word spel gesien as die deurslaggewende faktor in dierlike én menslike ontwikkeling (Spariosu 1982:29).

Die twee botsende menslike dryfvere van sintuig (wat tyd benodig) en vorm (wat ruimte benodig) kan volgens Schiller deur die speeldryfveer (wat tyd en ruimte uitwis of saampers) versoen en oorkom word. Daarteenoor was Spencer oortuig daarvan dat, deur van die oortollige emosie en energie ontslae te raak, die biologiese balans wat die liggaam se

meganika benodig, herstel kan word. Kragtens Schiller se siening, dat spel 'n vorm van self-uiting is, is spel *mimeties* (nabootsend). As 'n meganisme vir rus, soos Spencer spel beskryf, is spel 'n katarsis (Rath 1986:2).

Blumenfeld (1941:470) meen dat *beide* Schiller en Spencer se teorieë van spel behels dat spel ontslae raak van 'n oorskot van energie wat tot beskikking is van die persoon (of dier) en op geen ander moontlike manier tot uiting kan kom nie. Nadat 'n persoon die gewone werk gedoen het, kan daar ontslae geraak word van fisiese en psigiese energie deur spel.

Die verwantskap tussen kuns en wetenskap word deur Spencer (in Spariosu 1982:29-30) uitgelig. Digters het lank reeds so geredeneer, maar Spencer was die eerste moderne wetenskaplike om dit te artikuleer. Hy argumenteer dat meer ontwikkelde organismes, wat nie bloot afhanklik is van aktiwiteite ter wille van oorlewing nie, estetika en spel belangriker ag. Moderne wetenskap ondersoek spel op twee wyses: as 'n ernstige onderwerp van wetenskaplike navorsing en as 'n speelse of estetiese wetenskaplike houding teenoor die onderwerp van studie, die metodologie en die prosedures. Feitlik alle moderne spelteorieë beklemtoon hierdie nut of "hoër" (biologiese) doel van spel (Spariosu 1982:31).

George Santayana, Ernst Cassirer, Hans George Gadamer en James Hans is almal navolgers van die Schilleriaanse beskouing (dat spel transendentale en idealistiese dimensies het). Die Spenceriaanse mening (dat spel 'n biologiese oorlewingsdoel het) is weer nagevolg deur sosiale wetenskaplikes soos Sigmund Freud, Jean Piaget, Erik Erikson, Gregory Bateson en Eric Berne. Navolgers van Huizinga se collage van kulturele voorstellings van spel het probeer om hierdie twee beskouinge te versoen (Rath 1986:2-3).

Blake (1974:16-17) wys daarop dat spel ook tydens die Victoriaanse era belangrik was, al het Thomas Carlyle [1795-1881] 'n "gospel of work" toegeskryf aan die Victoriane. Vir 'n tyd was Carlyle 'n navolger van Schiller se "play spirit" en het hy ook Jean-Paul Richter [1763-1825] se uitgelate, ligsinnige styl nagestrew. Ook Eric Berne [1910-1970], in sy topverkoper *Games People Play* (1964), het in navolging van Carlyle neergesien op die mors van tyd en kunsmatigheid wat spel behels.

Terwyl Schiller (in Morrow 1988:23) spel as die uiterste vorm van 'n individu se menslikheid gesien het (spel maak iemand volkome mens) beredeneer Thomas Carlyle in *Past and*

Present (1843) die teenoorgestelde: "[T]he only happiness a brave man ever troubled himself with asking much about was, happiness enough to get his work done ... [A] man perfects himself by working." Spel word gesien as ledigheid, terwyl werk die menslike ervaring geldig maak.

Moritz Lazarus [1824-1903] (in Blumenfeld 1941:471) handhaaf die teenoorgestelde opinie ten opsigte van die verhouding tussen werk en spel. Volgens hom is spel kompensasie vir die oordrewe inspanning verbonde aan die ernstige aktiwiteite van die lewe.

In Nietzsche (in Spariosu 1982:25) se werke ondergaan die konsep van spel 'n ingrypende verandering. Die konsep van spel beklee by hom weer die belangrike ontologiese status van die tydperk voor Plato. Volgens Nietzsche is spel die *Wille zur Macht* ("the will to power"), 'n uitbundige Dionisiese impuls verhewe bo goed en kwaad met die potensiaal om beskawings tot stand te bring of te vernietig. Soos Heraklitus beskou Nietzsche die wêreld asof in ewige konflik; 'n spel van kragte.

Estetika is 'n domein waarin die konsep van spel uiters problematies was vir Victoriaanse denkers (Franklin 1999:2). So het Nietzsche 'n estetiese perspektief tot moderne filosofie bygevoeg, wat hy *Artistenmetaphysik* genoem het. Volgens Plato, Aristoteles, Kant en Schiller is spel en letterkunde deur nabootsing (*mimesis*) ondergeskik aan Rede. Nietzsche keer daarenteen hierdie verhouding om: "[A]pppearance, falsehood, copy, representation, fiction, irreality, irrationality, become privileged over essence, presence (*ousia*), model, truth, reality, and rationality." Spel - as die ewige, willekeurige, opeenvolging van verskyning beheer deur kans - word vir Nietzsche die enigste werklikheid: Die mens is nie alleen speler nie, maar ook speelding (Spariosu 1982:25-26). Nietzsche identifiseer twee hoofkonsepte van spel in die Westerse filosofie: (a) spel as ordeningsaktiwiteit van Rede en (b) spel as irrasionele krag van die natuur self. Dié voorafgaande dialektiek het 'n funksionele karakter in die sin dat rede en irrasionaliteit as moontlikheidsvoorwaardes van mekaar dien, aangesien albei 'n (opponerende) manifestasie is van die magsbeginsel (in Spariosu 1982:26).

2.2.2.3 Die Victoriaanse Era [1837-1901]

Werksetiek is 'n term wat toegeskryf word aan die sewentiende-eeuse Puriteinse beweging. Teen die negentiende eeu het selfs gemeenskappe wat nie deur die Puriteine beïnvloed is nie,

'n groter waarde aan werk begin toeskryf weens die impak van teologie op die sosiale en ekonomiese lewe. Weber (in Morrow 1988:24) redeneer in *The Protestant Work Ethic and the Spirit of Capitalism* (1905) dat werksetiek die gevolg was van die Industriële Era en die Hervorming. Tydens die negentiende eeu het verstedeliking plaasgevind, sodat individue nie noodwendig meer hul lewens gereël het volgens die ritme van die seisoene nie. Burokrate en handeldrywende bourgeoisie vier nie meer werk soos in die verlede nie. In Marxistiese terme kan hierdie verwikkeling beskryf word as 'n vervreemding van arbeid. Werk en spel word dan tussenervarings - in *The Play of the World* skryf James S. Hans (in Morrow 1988:25) "one cannot play while he works, but he can play *after* work with the money earned *during* work." Werk en spel word dus op verskillende tye beoefen.

Franklin (1999:19) verskil van die oorvereenvoudigde idee dat die Victoriane spel onderdruk het. Hy is oortuig dat die Victoriane spel verander in diskoers wat sigbaar word in veral fiksionele tekste wat gedurende hierdie era gepubliseer is. Spel het dus 'n kritiese, bindende funksie in die diskursiewe infrastruktuur van die Victoriaanse kultuur vervul. Die estetiese konsep van spel in hierdie era kulmineer ten beste in fiksie; en spesifiek in 'n vorm wat bekend staan as die Victoriaanse roman of die bourgeois realistiese roman [Morrow gebruik die term "negentiende-eeuse realistiese romans"]. Die primêre funksie van die uitbeelding van spel in die realistiese roman is om die Ander voor te stel. Toneelspel lei herhaaldelik tot vrae oor subjektiewe gesag, wat lei tot die deurdringende dialektiek in Victoriaanse tekste oor die innerlike/outerlike; die publieke/private (Franklin 1999:4-5, 8-9).

Deur die taal van spel te gebruik om die handeling van die karakters te beskryf, kan die skrywer volgens Morrow (1988:5) die nie-speelse aard van kompeterende spel demonstreer. Die begeerte om te wen word vir die karakters 'n obsessie, sodat hulle bereid is om die reëls wat alle menslike interaksie bepaal te oortree. Die skrywer kan ook die gevare uitwys van spel wat gebaseer is op toeval – wat Caillois (in Morrow 1988:5) beskryf as "the pursuit of vertigo". Die afgryslike spel ("dreadful games") wat in die negentiende-eeuse realistiese romans af speel, word gekarakteriseer deur betekenislose reëls, willekeurige besluite, meedoënlose fatalisme en dodelike kompetisie. Min van hierdie romans beeld spel uit as 'n ervaring wat lei tot harmonie, gemeenskap, selfbewustheid of kennis. Hierdie fassinatie met die verdelende en vernietigende mag van spel, met die manier waarop kompeterende spel lei tot 'n wedersydse uitsluitende onderskeid soos wen/verloor, lei dikwels tot 'n droewige fiktiewe wêreld met gefrustreerde begeertes en verpletterde ambisies. Die metafoor "om die

spel te speel" word volgens Morrow gebruik om die kompleksiteit van die menslike psige en die dinamika van menslike verhoudinge uit te beeld.

In haar ontleding van die voormelde negentiende-eeuse realistiese romans, is Morrow (1988:2) oortuig daarvan dat dit belangrik is om te luister na die taal van spel, omdat dit dikwels die sentrale konflik in hierdie realistiese romans aanspreek. Die negentiende-eeuse realistiese roman verhef dus mimetiese spel tot 'n historiese hoogtepunt. In navolging van die teorie van Mikhail Bakhtin [1895-1975], wys Franklin (1999:23-24) daarop dat sodanige realistiese romans nie oorheers word deur die gesaghebbende diskoers van die outeur nie. Dit laat spel toe tussen die verskillende beelde van taal en ideologiese diskoerse, maar binne die vormgewende strukture van realisme en die roman. Morrow (1988:3) gebruik in hierdie verband die uitdrukking "die metafoer van die spel" om te verwys na die metaforiese tekstuur wat geproduseer word deur die eksplisiete gebruik van taal geassosieer met spel. Die mimetiese spel van die negentiende-eeuse realistiese roman koppel die kwessie van die egte in die fiksionele vorm aan die kwessie van die egte (die werklike waarde) in die gemeenskap. Hierdie romans probeer juis nie om spel te elimineer nie (Franklin 1999:5-33).

Indien negentiende-eeuse Realiste die speelse strekking van die teks probeer weerstaan het, was dit omdat die dominante filosofiese idees van daardie era wetenskap geïdealiseer het. Positivisme, Utilitarisme (nuttigheidsleer), Darwinisme en Marxisme verklaar dat een of ander vorm van waarheid voortspruit uit wetenskaplike eksperimentering en empiriese, verifieerbare kennis. Kennis wat op 'n ander manier ingewin word is kragtens Morrow (1988:28) waardeloos.

Die pro-spelbeskouing in die (Victoriaanse) realistiese roman word in alle erns hersien deur Oscar Wilde [1854-1900] en die Dekadente (in Franklin 1999:18), wat kort op die hakke van die Victoriane volg. Op verskeie maniere het die Dekadente die estetika vervul wat deur die Romantici in navolging van Kant begin is. Victoriane soos John Ruskin en George Eliot het gepoog om hierdie estetika te beteuel. Daarna volg 'n reaksie op Victorianisme en hersiening van realisme deur moderne skrywers, deur sosialistiese denkers soos Bertolt Brecht en post-strukturaliste soos Roland Barthes.

Franklin (1999:18) identifiseer dus 'n pendulum: Kant se rasonele konsep van spel veroorsaak 'n reaksie by die Romantici, wat 'n prerasonele konsep van spel volg. Die

Victoriane antwoord hierop met die rasionele konsep van spel wat geïllustreer word deur realistiese fiksie. Dit word weer teengewerk deur die prerasionele estetika van die Dekadente en die Moderniste, asook Nietzsche. Die Amerikaanse New Critics volg byvoorbeeld met 'n teenreaksie, wat weer verdring word deur postmoderne teorieë se hardnekkige aandrang op prerasionele spel.

2.2.2.4 Groos [1862-1946], Wundt [1832-1920], Hall [1844-1924] en Freud [1856-1939]

In 1898 bestudeer Karl Groos in sy *The Play of Animals* volgens Caillois (1961:163-164) die idee van vrye en spontane spel. Groos onderskei tussen spel as die vreugde om te bestaan en spel as 'n beweegrede vir kultuur. Hy definieer spel as 'n suiwer aktiwiteit sonder verlede of toekoms; bevry van wêreldsgesinde beperkinge; as skepping waarvan die speler die meester is; as verwyderd van onbuigsame realiteit; as vrywillige aksie met 'n einddoel. Groos sien die spel van jong diere as opleiding vir die volwasse lewe, waar hulle moet jag, vlug of baklei ter wille van oorlewing.

Caillois (1961:164) protesteer dat Groos nalaat om die suiwer intellektuele moontlikhede van menslike spel te erken. Blumenfeld (1941:472) voeg hierby: "One sees immediately that such an interpretation does not explain in a causal way the actual behavior, because its character is definitely teleological, stressing the biological worth and importance of play. Indeed, many occupations of children which take the form of play may be useful for the psychical development of the individual, and so are some of those of animals. [...] But we cannot admit that the idea of Groos holds with reference to much of the rest of play, especially that of adults."

Wundt (in Caillois 1961:163) beweer in 1902 in *Ethics: An Investigation of the Facts and Laws of Moral Life* dat "play is the child of work." Hy voer aan dat daar geen vorm van spel is wat nie skakel met 'n vorm van werk nie. Volgens Caillois plaas hierdie stellings etnografe en historici op 'n dwaalspoor om te bewys dat verskeie godsdienstige gebruike of uitgediende magiese rituele oorleef het in kinderspeletjies. 'n Voorbeeld hiervan is Stanley Hall [1864-1924], wat sterk beïnvloed is deur Darwin. Blumenfeld (1941:471) beskryf Hall se spelteorie van 1906 as 'n biogeniese teorie met 'n suiwer kousale aspek waar spel nie geskei kan word van werk nie. Daarvolgens is spel 'n oorblyfsel van vroeëre stadiums van menslike

ontwikkeling en aktiwiteite van vergange tye wat oorleef het in verskeie vorme van spel soos kinderspel, grappies en tweegevegte.

Hall (in Blumenfeld 1941:471) se spelteorie sluit nou aan by ander psigoanalitiese teorieë oor spel, wat gelei het tot 'n hipotese oor onderdrukking: "In mankind some tendencies came to be inconvenient or incompatible with the social or moral requirements of civilization, therefore becoming repressed in their conscious and open form. But in the subconscious system they stayed and fought, till they found an escape in the innocent forms of play which allowed unrestricted manifestation."

Sigmund Freud (in D'Angour 2013:297) maak in 1907 die opmerking in 'n essay ("Creative Writers and Day Dreaming") dat die kreatiewe skrywer dieselfde is "as the child at play" wat 'n fantasiewêreld skep wat met erns bejeën word en waarin emosies belê word. Spel is dikwels 'n reaksie op die konflik wat ontstaan tussen die behoefte en die vervulling daarvan. Vygotsky en Freud (in Morrow 1988:9) stem ooreen dat spel ontstaan wanneer die jong kind bewus word van behoeftes wat nie onmiddellik bevredig kan word nie ("the imaginary, illusory realization of unrealizable desires"). Spel bied derhalwe 'n fiksie of illusie wat kompenseer vir tekorte in die alledaagse lewe. In *Beyond the Pleasure Principle* (1920) identifiseer Freud (aangehaal in Morrow 1988:9) bemeestering en weerwraak as twee begeertes wat dikwels deur mense uitgespeel word.

Huizinga se teorie van spel is deel van die pendulum wat Franklin hierbo beskryf (sien laaste paragraaf van 2.2.2.3). Sy model is 'n reaksie op die idees van spel wat gedurende die Moderne Era en deur verskeie van sy tydgenote ontwikkel is (naamlik dat spel bloot 'n biologiese funksie is). In afdeling 2.2.3 word aandag geskenk aan tydgenootlike uitsprake waarop Huizinga gereageer het (vergelyk afdeling 2.2.4).

2.2.3 Tydgenote van Huizinga

Spel was nog altyd belangrik, maar die kontemporêre wetenskaplike ondersoek strek, aldus Spariosu (1982:13), oor 'n wye veld: nie alleen filosofie nie, maar ook biologie, antropologie, psigologie, onderwys, sosiologie, ekonomie, politieke wetenskap, moderne oorlogvoering, kubernetika, statistieke, filosofiese wetenskap en teologie.

2.2.3.1 Jean Piaget [1896-1980]

Piaget (in Caillois 1961:165) lewer in 1930 twee lesings by die Jean-Jacques Rousseau Instituut in Genève, waarin hy sterk klem lê op die teenstelling tussen kinderspel (wat verbeelding behels) en geregleerde kinderspel. Hy heg veral waarde aan die nut van geregleerde spel vir die morele ontwikkeling van die kind. Wanneer 'n nuwe spel aangeleer word, sal die speler dikwels die volledige stel reëls aanvaar. 'n Groep wat die spel speel kan egter mettertyd ooreenkom om die reëls te verander of aan te pas. Piaget (in Morrow 1988:14) het waargeneem dat kinders dikwels oortuig is dat die reëls afkomstig is van 'n hoër gesag, soos volwassenes of God. Wanneer hulle ouer word kom hulle agter dat die reëls slegs konvensies is wat deur wettige meganismes en kreatiwiteit verander kan word.

Dit is die beginsels onderliggend aan die proses om reëls te maak – ooreenkoms, konsensus, toestemming en kompromie – en nie die reëls self nie, wat konstant en onherroeplik is. Spel met reëls kan individuele waardes koester, soos regverdigheid, eerlikheid, en respek vir outoriteit en tradisie, wat sosiale samewerking bewerkstellig. Spelers kan egter obsessief raak oor reëls, wat die speelsheid van die spel vernietig. Die bemeestering van die reëls raak dan belangriker as die spel. Sommige spelers beskou nie die reëls as konvensies wat soms verbreek of verander kan word nie, maar as hindernisse wat hulle verhoed om te wen. Hulle sal dan kul om hulle doelwit te bereik en peuter aan reëls wat ander spelers as "heiligh" beskou. Na albei kante verloor spel die ludieke mag wanneer die reëls die middelpunt van spel word (Morrow 1988:14).

2.2.3.2 Walter Blumenfeld [1882-1967]

Vanuit 'n fenomenologiese standpunt vind Blumenfeld (1941:472-473) dit merkwaardig dat 'n mens nie op objektiewe kriteria kan besluit om te bepaal of 'n sekere aktiwiteit 'n spel is nie. Dit is die oortuiging en houding van die betrokke persoon wat bepalend is en selfs 'n verandering teweeg kan bring, bv. die skaakmeester beskou sy deelname aan 'n toernooi as werk, maar 'n spel teen 'n toevallige reisgenoot as 'n spel. Spel sal 'n plesier wees, terwyl werk ernstig en onaangenaam is, selfs 'n pynlike vloek. Tog, soms sal mense lag en sing terwyl hulle werk, of kinders sal 'n ernstige gesigsuitdrukking hê wanneer hulle verdiep raak in spel. Dit is dikwels nie eens moontlik om te onderskei tussen spel en werk wanneer 'n mens die gevoel van sukses en tevredenheid wat uit albei kan voortspruit in ag neem nie. Vergelyk Blumenfeld met Schiller en Gadamer se teenstellende standpunt in 2.2.2.

Volgens Blumenfeld (1941:473-475) behels spel dat dit 'n vrywillige handeling is; in isolasie plaasvind (nie deel van die daaglikse praktiese lewe nie); en dat spel wel ernstig mag wees vir die individu wat daaraan deelneem, ongeag of die aard van die spel ernstig is of nie. Spel staan dus lynreg nie net teenoor werk nie, maar ook teenoor alle aktiwiteite wat direk gekoppel word aan die impuls wat voortspruit uit die stryd om oorlewing en voortplanting. Hy vind dit moeilik om spel wat nie 'n sosiale aktiwiteit is nie, as spel te klassifiseer. Blumenfeld (1941:476-477) bevind dat daar ten minste drie oorspronge vir spel is: versadiging, verveeldheid en ontvlugting.

2.2.3.3 Martin Heidegger [1889-1976]

Heidegger (in Spariosu 1982:26), 'n tydgenoot van Huizinga, bestudeer die konsep van spel in Westerse metafisika. Hy is nie alleen 'n navolger van Heraklitus en Nietzsche nie, maar keer ook terug na Plato en die neo-Platoniese probleem van spel. In *Sein und Zeit* (1927) is die konsep van spel meestal implisiet, maar in *Holzwege* (1950), *Der Satz vom Grund* (1957) en *Unterwegs zur Sprache* (1959; waarna tereg soms verwys word as "*Sein und Spiel*") is die konsep van spel eksplisiet. Heidegger stem nie saam met Nietzsche se siening van spel as *der Wille zur Macht* nie, en veral nie die Dionisiese aspek daarvan nie. Hy stem wel ooreen met die Heraklitiese en Nietzscheaanse konsep van Syn as 'n kosmiese spel, wat hy omskakel na 'n eksistensiële-fenomenologiese konsep. Die essensie van spel word nie ontleen aan Syn nie, maar die fundamentele wese van Syn word ontleen aan spel. So ook is dit nie die mens wat speel in en met tyd en ruimte nie, maar tyd en ruimte wat met en in die mens speel. God speel met die mens en die wêreld. Die wêreld is 'n viervoudige spel tussen Aarde, Hemel, God en Mens. Die wêreldspel (*Weltspiel*) is 'n spel tussen gevaar en dood (waarheen die mens geslinger word), en risiko en waagstuk (wat die mens se syn-in-tyd is). Hierdie wêreldspel word geopenbaar as die ongegronde-funderingsbeginsel van waarheid ("groundless-grounding"). Daar is dus geen definisie van spel nie, maar wel *toepassing* van spel. Taal en spel is dus 'n grondbeginsel wat Syn fundeer, maar is ongegrond. In *Der Satz vom Grund* stel Heidegger dit as volg: "[E]s spielet, weil es spielet" (dit speel omdat dit speel). Heidegger sien spel dus as 'n metafisiese grondbeginsel waarop hy sy ontologie baseer, maar nie metodologies navors nie (Spariosu 1982:27).

2.2.3.4 Hans-George Gadamer [1900-2002]

Gadamer, in navolging van Schiller, identifiseer spel as die mees geskikte vertrekpunt vir die diskoers oor die kreatiewe ervaring (*Ästhetik*). Die betekenis van spel lê binne spel sêlf, wat aan die speler beweegruimte bied sonder einddoel, voorneme en inspanning. 'n Spel waarborg dus vir Gadamer 'n vrye beweegruimte in 'n geslote aktiwiteit waar die speler betekenis sonder dwang of eksterne beperkinge skep, die betekenis van 'n eie bestaan herken en 'n eie bydrae tot die wêreld lewer (Celano 1991:140).

Volgens Feezell (2013:26) benader Gadamer spel fenomenologies en ontologies. Gadamer redeneer boonop dat die aantrekkingskrag van 'n spel, die bekoring wat dit uitoefen, juis daaruit spruit dat *die spel* die speler bemeester. Wanneer 'n spel gespeel word, is die "real subject of the game [...] not the player, but instead the game itself".

2.2.3.5 Jean Chateau [1908-1990]

Kort na Huizinga ondersoek Chateau (Caillois 1961:165-169) in 1955 die speletjies wat Wes-Europese skoolkinders in die eerste helfte van die twintigste eeu tydens pouse speel. Volgens Chateau behels spel onderrig van die liggaam, karakter en verstand. Hoe verder sodanige spel van die realiteit verwyder is, hoe groter is die opvoedkundige waarde. Spel leer die kind nie feite nie, maar ontwikkel vaardighede. Chateau verdeel spel in twee klasse: spel met reëls en spel sonder reëls. Hy volg dus Groos se indeling van spel sonder reëls, maar onder geregleerde spel sorteer hy figuratiewe spel (verbeelding en illusie), 'n voorloper van kuns; objektiewe spel (konstruksie en werk) wat mettertyd werk vooronderstel; abstrakte spel (willekeurige reëls, vaardigheid en kompetisie) waar kompeterende spel lei tot sport; en kompeterende spel wat dans en skynseremonies betrek. Caillois (1961:169) vergelyk Chateau se indelings van spel met sy eie: Figuratiewe en kompeterende spel stem ooreen met Caillois se nabootsing (*mimicry*) en kompeterende spel (*agôn*), Chateau se "games of passion" stem half ooreen met Caillois se duielingwekkende spel (*ilinx* / "games of vertigo"), maar daar is geen indeling wat ooreenstem met kansspel (*alea*) nie.

Spel is volgens Caillois (1961:161) en Spariosu (1982:30) só gevarieerd en kompleks dat dit op verskeie wyses bestudeer kan word: sosiologies, psigologies, pedagogies, wiskundig, anekdoties, antropologies, primatologies en histories. Werke soos *Homo ludens* deur

Huizinga (sosiologie), *Jeu del'Enfant* deur Jean Chateau (psigologie) en *Theory of Games and Economic Behavior* deur Von Neumann en Morgenstern (wiskundige besluitkunde) verskil soveel dat dit nie eens voorkom asof hulle dieselfde onderwerp bestudeer nie. Caillois bevind dat leemtes in een metode soms aangevul word deur 'n ander metode. Hy sien spel as 'n omvattende aktiwiteit, wat die gedrag en belangstelling van die mens insluit. Meer oor Caillois se tipologie van spel volg in 2.4.2.

Noudat Huizinga se denke binne die konteks van sy voorgangers en tydgenote geplaas is, is dit duidelik waarom *Homo ludens* as 'n ikoniese teks met betrekking tot die teorie van spel gesien word - juis vanweë die feit dat Huizinga spel beskou het as méér as bloot 'n biologiese funksie of die teenoorgestelde van werk. Soos reeds aangevoer, het Huizinga se teorie nie uit die niet ontstaan nie – dit is deeglik gefundeer weens sy uitgebreide kennis van verskeie antieke gemeenskappe, moderne en kontemporêre sieninge.

2.3 Huizinga [1872-1945] se *Homo ludens*

2.3.1 Inleiding

Johan Huizinga se *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur* (1938; en waarna daar voortaan slegs as *Homo ludens* verwys sal word) beklemtoon die ernstige aard van spel, waarsonder daar geen kultuur sal wees nie. Beskawing omsluit vir Huizinga spel as 'n geregleerde sosiale vorm waarby spelers betrokke raak: nie omdat hulle daartoe verplig word nie, maar bloot ter wille van die plesier daaraan verbonde. Volgens Blake (1974:15-16) en Anchor (1978:63) is Huizinga se konsep van die mens as "spelend" afgelei uit Schiller se formulering in *Aesthetic Letters*, waarin kuns ook geïdentifiseer word as spel. Huizinga se konsep ontwikkel uit Schiller se volgende uitspraak: "Man plays only while he is man in the full sense of the word, and only while playing is he fully man." (Vir die toepassing van hierdie konsep, sien 3.3.4; vir Schiller se siening sien 2.2.2.)

In 1933 het Huizinga, rektor aan die Universiteit van Leiden, tydens 'n opsienbare toespraak die frase "the cultural limits of play and the serious" gebruik. Hierdie onderwerp is uitgebrei in *Homo ludens*. Volgens Caillois (1961:3) is hierdie werk uiters geskik vir verdere besinning, ten spyte daarvan dat hy die meeste uitgangspunte debatteerbaar vind. Caillois reken dat Huizinga verskeie van die fundamentele karaktereienskappe van spel méésterlik

geanaliseer het en gedemonstreer het hoe belangrik die rol van spel in die ontwikkeling van beskawings was. Eerstens het Huizinga 'n presiese definisie gesoek om die wese van spel te omvat. Tweedens het hy gepoog om die rol te verduidelik wat spel gespeel het in die wesenlike aspekte van alle kulture: in die kunste, filosofie, poësie, geregtelike institusies en selfs die etiket van oorlog.

Colie (1964:609) het, na aanleiding van Huizinga se publikasies - *Herfstij der Middeleeuwen* (1919), *Erasmus* (1924), *Homo ludens* (1937) en *Nederland's Beschaving in de Zeventiende Eeuw: Een Schets* (1941) - bevind dat kulturele geskiedenis vir Huizinga die resultaat was van 'n samevoeging van die verlede se patrone oor lewe, kuns en gedagtes. Huizinga vind spel op terreine waar niemand tevore dit verwag het nie, maar Caillois (1961:3-4) vind dit betreurenswaardig dat Huizinga doelbewus die beskrywing en klassifisering van speletjies agterweë laat, omdat speletjies klaarblyklik almal dieselfde behoeftes bevredig en dieselfde psigologiese houding reflekteer. Huizinga se werk is egter nie 'n beskouing van speletjies nie, maar 'n ondersoek na die kreatiewe gehalte van die spelbeginsel in die domein van kultuur, en meer spesifiek van die gees wat heers tydens sekere soort speletjies (agonistiese / kompeterende spel). Vergelyk afdeling 2.4 vir Caillois se poging om voort te bou op Huizinga.

Huizinga se uitsonderlike toevoeging tot die rol van spel is dat hy klem lê op die rol van spel in die ontwikkeling van kultuur; dat spel reëls behels; dat spel willekeurig is; dat dit gebiedend is ("imperious"); en dat hierdie reëls geldig is binne 'n voorafbepaalde en afgebakende tyd en ruimte (Caillois 1961:165). Ook Hill (1980-1981:211) bevestig dat die sentrale tese van *Homo ludens* behels dat "in the absence of the play-spirit civilization is impossible".

In afdeling 2.3.2 volg 'n kort opsomming van enkele aspekte van Huizinga se *Homo ludens* wat van toepassing is op hierdie studie. Daar word oorwegend op twee bronne gesteun, naamlik die latere Nederlandse uitgawe (Huizinga 1950) asook die Engelse vertaling (Huizinga 1949) daarvan. Vir die doel van die kort opsomming van Huizinga se teorie van spel in 2.3.2 is gebruik gemaak van die Engelse vertaling. Die doel in daardie afdeling (2.3.2) is om 'n beknopte oorsig van toepaslike feite uit die bronteks te verskaf (en nie om verskillende standpunte rondom Huizinga se teorie te boekstaaf nie). Daar is reeds in afdelings 1.2 en 2.3.1 verslag gelewer oor kritici en revisioniste van Huizinga se werk. In

afdeling 2.4 word die revisioniste Caillois en Ehrmann se werk bespreek.

Kruisverwysings in 2.3.2 sal telkens aandui waar daar in die toepassingshoofstukke (3-5) meer volledig uitgebrei word oor 'n sekere aspek van Huizinga se model van spel, en ook waar daar reeds in hoofstuk 1 melding gemaak is van hierdie aspekte. Kruisverwysings sal ook ooreenkomste aandui met betrekking tot die antieke siening van spel, idees oor spel in die Moderne Era en Caillois se siening van spel.

2.3.2 *Homo ludens* (Huizinga 1949)

2.3.2.1 Huizinga se kultuurhistoriese benadering tot spel

Spel is ouer as kultuur, want volgens Huizinga (1949:1) vooronderstel kultuur menslike gemeenskappe. Die diereryk het immers nie vir die mens gewag om te leer speel nie. Menslike beskawing het geen wesenlike toevoeging tot die algemene idee van spel gemaak nie. Selfs in die eenvoudigste vorm van spel, op die vlak van diere, is spel meer as 'n blote fisiologiese verskynsel of refleks. Spel het daarom betekenis. Huizinga (1949:i-ii) benader spel uit 'n kultuurhistoriese oogpunt eerder as 'n wetenskaplike, psigologiese of antropologiese oogpunt.

Fisiologiese en psigologiese benaderings tot spel handel oor waarneming, beskrywing en verduideliking van die spel van diere, kinders en volwassenes. Dit poog om die aard en betekenis van spel te agterhaal en hiërargies te posisioneer. Die belang van hierdie hiërargie, en die noodsaak en gebruikswaarde van spel as 'n funksie, word gewoonlik as vanselfsprekend aanvaar en word as die beginpunt van sodanige wetenskaplike navorsing aangetoon (Huizinga 1949:1).

Huizinga (1949:1-2) som die definisies van spel se biologiese funksie soos volg op: 'n ontlasting van oortollige en noodsaaklike energie; die bevrediging van 'n nabootsende instink; 'n behoefte aan ontspanning; oefening vir kinders vir die ernstige werk van later; 'n oefening in selfbeheersing vir die individu; 'n ingebore drang om 'n sekere vermoë uit te oefen of die begeerte om te domineer en te kompeteer; 'n uitlaatklep vir skadelike reaksies; as die noodsaaklike hersteller van energie wat vermors is op 'n eensydige aktiwiteit; as wenvervulling; en as 'n versinsel wat daarop gemik is om persoonlike waarde te herstel.

Bostaande hipoteses is vir hom gebaseer op die veronderstelling dat spel 'n biologiese doel dien, maar sodanige siening skenk geen oorweging aan die diepgaande estetiese kwaliteit nie. Vir Huizinga (1949:2-3) ignoreer die tese van spel as biologiese funksie die vernaamste kwaliteite daarvan, naamlik pret en passie, die intensiteit van en verdieping in spel, en die gekmakende mag as die primordiale kwaliteit daarvan.

Volgens hom kan die fondasie van spel nie gesoek word in enige rasionele verbinding nie - dit sal spel beperk tot die mens. Die sfeer van spel kan dus nie beperk word tot enige spesifieke stadium van die beskawing of 'n wêreldbeskouing nie. Spel is vir hom soos ander abstrakte begrippe: geregtigheid, skoonheid, waarheid, goedheid, verstand, God. Die blote bestaan van spel bevestig voortdurend die supra-logiese aard van die menslike situasie. Ons speel en ons wéét dat ons speel, en daarom is ons méér as net rasionele wesens, want spel is irrasioneel (Huizinga 1949:3-4).

Die funksie van spel in die hoër vorme is by Huizinga (1949:13-15) herleibaar na twee essensiële aspekte: Spel is 'n wedstryd vir iets of 'n vertoning van iets. Hierdie funksie van spel word toegepas in afdelings 3.3.2 en 4.3.4.2. en daar word in 1.2.2 verwys na Bonefant se onderskeid tussen die idee van spel en die funksie van spel.

Huizinga (1949:5) se oogmerk was om te bewys dat kultuur voortvloei uit spel (en nie andersom nie): kultuur word gesien as subkategorie van spel; as *sub specie ludi* oftewel "die wêreld is 'n spieëlbeeld van die spel" (sien afdeling 2.3.2.3). Omdat Huizinga (1949:7) gekies het om, in sy beskrywing van die hoofeienskappe van spel (sien hieronder), te konsentreer op die verhouding tussen spel en kultuur, beperk hy hom tot die sosiale manifestasie daarvan.

2.3.2.1 (a) Die karaktereienskappe van spel

Sy opsomming van die karaktereienskappe van spel behels dat dit 'n vrywillige handeling is wat buite die alledaagse lewe staan, nie-ernstig is, maar die speler intens en volkome absorbeer (Huizinga 1949:13). Dit is 'n aktiwiteit waaraan geen materiële belang verbonde is nie en waaruit geen wins gemaak word nie en daarom kritiseer hy die konsep van beroepsport. Spel word binne 'n vasgestelde tyd en ruimte voltrek, volgens voorafbepaalde reëls en op 'n ordelike manier. Dit help dat gemeenskapsverbande vorm en beklemtoon die

teenstelling met die alledaagse deur geheimhouding en vermomming.

Alle spel is 'n vrywillige aktiwiteit. Spel is oorbodig ("superfluous"). Daar is 'n behoefte om te speel, maar bloot omdat dit genotvol is en die spel kan enige tyd uitgestel of beëindig word. Daar is geen fisiese noodsaak of morele plig daaraan verbonde nie. Slegs wanneer spel erken word as 'n kulturele funksie - 'n ritueel of seremonie - word dit 'n verpligting (Huizinga 1949:7-8). Hierdie kenmerk van spel as vrywillige handeling word erken in die Antieke Griekse Era (2.2.1), die Moderne Era (2.2.2), deur die Revisioniste (1.2.2) en word as beginsel toegepas in 3.3.3.1(a) en (c), 4.3.5 (met betrekking tot Caillois se tipering van spel) en 5.3.3.1.

Spel is direk in teenstelling met erns. Die begripswaarde van 'n woord word medebepaal deur die antoniem. Teenoor speel staan werk en erns. Teenoor erns staan egter ook skerts. Die teenstelling speel-erns word die beste uitgedruk in Germaanse tale. Ander taalgroepe het nie noodwendig hierdie teenstelling of woorde wat dit so beskryf nie. Daar is egter wel 'n probleem met die grondbetekenis van die Germaanse *ernest*, *ernust*, *eornost*, wat deurgaans "stryd" beteken. Omdat Huizinga geen werklik goeie begrip vind vir nie-speel nie is hy oortuig dat die woord "speel" meer fundamenteel is as die teenoorgestelde daarvan. Dit is veral 'n komplekse begrip wanneer 'n mens besef dat spel baie ernstig opgeneem word deur spelers. Spel is iets op sigself. Die kontras tussen spel en erns is dus vloeibaar: Spel neig na erns en erns neig na spel (Huizinga 1949:6, 8, 44-45). Hierdie vloeibare grens tussen spel en erns word bestudeer in afdelings 1.2.1, 1.2.2 Revisioniste se siening), 1.3.1.2 (waarin dit blyk dat Van Heerden die ruimte *tussen* spel en erns ondersoek), 2.2.1 (die antieke siening), 2.2.2 (die moderne siening), 3.3.2-3.3.4 (*Klimtol*), 4.3.5.5 (*Afstande*) en 5.3.3 (*Sirkusboere*).

Spel is uitsonderlik en is daarom nie deel van die alledaagse of "werklike" lewe nie. Die speler staan juis buite die alledaagse, in 'n tydelike sfeer van aktiwiteit met 'n eie ingesteldheid. Die speler is bewus daarvan dat dit "slegs voorgee" is, maar spel kan steeds in alle erns plaasvind, met toewyding. Spel kan selfs strewe na skoonheid en verhevenheid, veral wanneer die verhouding tussen spel en ritueel bestudeer word. Aanvullend tot hierdie karaktereenskappe is die "belangeloosheid van spel" (sien die aanhaling van Huizinga in 3.3.3.1(b)). Dit verfraai die lewe en vul dit aan, sodat dit in daardie opsig 'n noodsaaklikheid word vir beide die individu (as 'n lewensfunksie) en vir die samelewing (as 'n kulturele

funksie vanweë die betekenis wat dit inhou, die ekspressiewe waarde, die geestelike en sosiale verbindings). Die hoë vorme van spel behoort tot die sfeer van die heilige: feeste en rituele. Die doel wat spel dien is buite die onmiddellike materiële belang of die individuele bevrediging van biologiese behoeftes. Daarom dra spel as gewyde handeling by tot die welsyn van die groep, maar op 'n ander manier as lewensbehoefte (Huizinga 1949:8-9).

Spel is afgesonderd in tyd en ruimte. Dit is die treffendste wanneer spel met geheimhouding gepaard gaan, soos wanneer dit gebeur in kinderspel sowel as in seremonies. Binne "die geheime sirkel" geld die reëls en gewoontes van die alledaagse lewe nie meer nie. Die tydelike opheffing van die normale sosiale lewe ter wille van die heilige spel kan waargeneem word in toewydingseremonies, die karnaval en saturnalieë of Saturnusfeeste ("Saturnalia"). Dit is veral die kostuums of spesiale kleredrag wat die rituele misterieus maak. Spel is dus afgesonderd van die gewone lewe in plek en durendheid in die sin dat dit 'n eie verloop en betekenis het. Spel begin en na 'n sekere tyd is dit verby. Terwyl dit aan die gang is, is daar beweging, verandering, afwisseling, beurte, assosiasie en ontknoping (Huizinga 1949:9-10).

Spel vind binne 'n speelruimte plaas. Selfs treffender as die begrensing van tyd is die begrensing van ruimte. Elke spel beweeg binne die speelruimte wat vooraf stoflik of denkbeeldig, opsetlik of as vanselfsprekend afgebaken is. Die gewyde ruimte kan nie van die speelruimte onderskei word nie, net soos spel en ritueel nie van mekaar onderskei kan word nie: die arena, die toorsirkel, die tempel, die verhoog, die skerm, die tennisbaan, die geregshof is alles in vorm en funksie speelgronde – verbode grond; afgesonderde, omheinde en geheiligde terreine waarbinne spesiale reëls geld (Huizinga 1949:8-10). Huizinga behandel elkeen van hierdie voorafgaande – met betrekking tot soorte spel – in 'n afsonderlike hoofstuk. Vind meer oor spel wat afgesonderd is in tyd en ruimte in afdeling 2.2.1.2 (Plato se *praxis* en *poiesis*), 2.2.2.2 (Schiller se dryfvere), 2.2.3.3 (Heidegger se *Sein und Zeit*), 3.3.3.1(d) (tyd, ruimte en reëls in *Klimal*), en 5.3.1, 5.3.2 en 5.3.3.1 (veral wat betref die karnavaleske ruimte in *Sirkusboere*). Spel as 'n illusie en betowering word bestudeer in 2.2.1, 2.2.2, 3.3.3.1(c), 3.3.4, en 5.2.2, 5.3.3 en 5.4.1 (die verband tussen illusie en mag).

Binne die speelruimte soos hierbo beskryf, kom daar 'n spelgemeenskap tot stand - selfs nadat die spel verby is. Nie elke spel lei tot die stigting van 'n klub nie, maar daar is dikwels 'n gevoel van samehorigheid uniek tot daardie spel. Gesamentlik onttrek hulle hulle aan die

wêreld buite die spel, verwerp die gewone norme en behou die magiese gevoel selfs nadat die spel gespeel is. Antropoloë beskryf familiestamme en broederbonde (*phratia*). Dis miskien onbesonne om hierdie groepe spelgemeenskappe te noem, maar nietemin is dit nie so eenvoudig om blywende maatskaplike verbande, veral in argaïese kulture met heilige rituele, van die sfeer van spel te skei nie (Huizinga 1949:12-13). Die fundamentele en ludieke rol wat die gemeenskap speel, word beklemtoon deur Huizinga se voorgangers (2.2.1 en 2.2.2), sy revisioniste (1.2.2 en 2.4) en in die romans wat ondersoek word (3.3.3.1(d)-(e), 3.3.4, 5.3 en 5.4).

Spel is en skep orde. Die verbondenheid aan hierdie orde is die rede waarom spel binne die sfeer van estetika lê. Die terme wat Huizinga gebruik om die elemente van spel te beskryf (spanning, ewewig, balans, afwisseling, kontras, variasie, oplossing en ontknoping) is almal gesetel in die estetiese sfeer. Daarom is spel betowerend en boeiend omdat dit volgens hom ook twee van die edelste kenmerke, naamlik ritme en harmonie, besit. Wanneer dit eers gespeel is, word spel 'n geestelike skepping wat in die geheue bewaar word. Dit word oorgedra en word 'n tradisie, wat enige tyd herhaal kan word. Hierdie herhaling word 'n wesenlike eienskap van spel. Dit geld nie net spel as geheel nie, maar ook die innerlike struktuur van spel. In feitlik al die hoë vorme van spel is die elemente van herhaling, refrein en afwisseling ingewef (Huizinga 1949:8-11).

Spel het reëls. Ten spyte van 'n vurige begeerte om te wen, moet die speler hou by die reëls wat die spel voorskryf (Huizinga 1949:10-11). Die speler wat die reëls oortree of ignoreer, word gesien as 'n pretbederwer. Die pretbederwer is nie dieselfde as die valse speler, die bedrieër, nie (Huizinga 1949:11-12). Die toepassing van hierdie beginsel kan gevind word in 3.3.3.1(d). Orde en reëls word bespreek in afdelings 1.2.2, 2.2.1 (die verskuiwig van chaos na orde), 2.2.2 (Piaget en kinderspel), 3.3.3.1(e) (die korrupsie van spel), en 5.3.3.1 en 5.4.2 (reëls in nabootsing en toneelspel).

2.3.2.1 (b) Die verband tussen spel en kultuur

Spel het volgens Huizinga (1949:4) bestaan voordat kultuur self bestaan het, gaan gepaard met kultuur en deurdring kultuur van die vroegste tye af. Dit word oral aangetref as 'n goedomskrewe eienskap van handeling wat verskil van die alledaagse lewe. Die onderwerp

hier is spel as 'n spesiale soort aktiwiteit, 'n betekenisvolle vorm, as 'n sosiale funksie. Hy ondersoek nie die natuurlike impulse en gewoontes wat spel in die algemeen kondisioneer nie, maar beskou spel as 'n sosiale konstruksie. Spel word deur hom ondersoek soos die speler dit sêlf ervaar: in sy primêre betekenis.

Met die speelelement in kultuur word nie bedoel dat spel 'n belangrike plek inneem onder verskeie aktiwiteite van die kultuurlewe nie. Ook nie dat kultuur deur 'n proses van evolusie uit spel voortgekom het nie. Volgens Huizinga (1949:46) het **kultuur ontstaan as 'n vorm van spel**. Selfs aktiwiteite wat gerig is op die regstreekse bevrediging van lewensbehoefes, soos jag, het in argaïse gemeenskappe geneig tot 'n vorm van spel. Die gemeenskapslewe word geklee in supra-biologiese vorme, wat daaraan 'n hoër waarde verleen, in die gedaante van spel. Deur spel druk die gemeenskap hulle interpretasie van die lewe en die wêreld uit. Dit beteken nie dat spel *verander* in kultuur nie. Reeds in die oorspronklike fase het kultuur die áárd van spel: dit word in die vorm en stemming van spel volvoer. Die beginsel van spel as kultuurvormende krag word verken in 1.2.1, 2.2.1 (antieke Griekse kultuur), 2.2.2 (Moderne Era), 3.3.3.1(a) en (c), 3.3.4, 4.3.4.2, 5.3.3.1 en 5.4.

In die twee-eenheid van spel en kultuur is spel 'n primêre, objektief waarneembare, konkreet bepaalbare feit, terwyl kultuur slegs die kwalifikasie is wat ons historiese oordeel aan die gegewe geval koppel. Soos kultuur voortgaan, vooruitgang of agteruitgang, bly die verhouding tussen spel en nie-spel nie staties nie. Gewoonlik skuif die spelelement na die agtergrond en word geabsorbeer deur die sakrale sfeer, wat uiting vind in poësie, filosofie en verskeie norme van die sosiale en geregtelike lewe. Die oorspronklike speelelement is dan verdoesel agter die kultuurverskynsel. Hierdie spelinstink kan egter enige oomblik weer opvlam, selfs in 'n ontwikkelde kultuur, om individue en die massa saam te sleep in 'n reusagtige spel (Huizinga 1949:46-47).

Die argetipiese handeling van die menslike samelewing soos taal, mite en ritueel is van die begin af deurdring met spel (Huizinga 1949:4-5):

- taal - abstrakte uitdrukkings maak gebruik van metafore, wat 'n spel met woorde is; die benoeming van dinge is eweneens 'n spel met woorde
- mite - die primitiewe mens probeer die wêreld se wonders verklaar deur dit op die goddelike te baseer, dikwels in 'n gees wat huiwer op die grens tussen erns en grap
- ritueel - gemeenskappe het heilige rituele uitgevoer en die offerhandes, wydingsoffers

en geheimenisse kan die beste in die gees van suiwer spel verstaan word

Huizinga (1949:28) het die **etimologie van die woord "spel"** in verskeie Europese tale bestudeer en daaruit het hierdie taalkundige kultuurhistorikus uiteindelik 'n **definisie van spel** afgelei (sien ook die ooreenkoms met die voorafgaande karaktereienskappe): 'n vrywillige handeling wat binne die grense van 'n bepaalde tyd en ruimte verrig word, volgens voorafbepaalde en bindende reëls wat vrywillig aanvaar word, met 'n eie doel, begelei deur 'n gevoel van spanning en vreugde en deur 'n besef dat dit "anders is" as die alledaagse lewe. Spel is daarom een van die mees fundamentele geestelike elemente van die lewe.

In **mite en ritueel** het die instinktiewe magte van die beskaafde lewe hul oorsprong: wet en orde, handel en wins, handwerk en kuns, digkuns, wysheid en wetenskap. Dit word alles geskep uit die oerspel (Huizinga 1949:5).

'n Ritueel is 'n vertoning, 'n dramatiese voorstelling, 'n verbeelding, 'n plaasvervangende verwesenliking. Tydens seisoensfeeste het die antieke gemeenskap die groot gebeurtenisse in die natuur gevier deur 'n gewyde vertoning. Die mens *spéél* (volgens Frobenius in Huizinga 1949:15-18) die orde van die natuur soos wat dit op die bewussyn ingeprent is. Deur hierdie rituele spel word 'n primitiewe staatsvorm geskep - die koning verteenwoordig die son en word ritualisties vermoor deur sy eie mense, net soos die son sak. Deur die mens se voorstelling van wat in die natuur behoort te gebeur, word dit teweeggebring.

Huizinga (1949:15-18) steun op Frobenius [1849 – 1917] se verduideliking rakende die *doel* van spel. Soos hierbo reeds aangetoon, het argaïese gemeenskappe soos kinders en diere gespeel, synde die suiwerste vorm van spel. Hul spel het al die wesenlike elemente van spel behels: orde, spanning, beweging, verandering, statigheid, ritme en ekstase. Eers tydens 'n later fase is spel geassosieer met die idee van 'n voorstelling van die lewe. Wat eens woordlose spel was, neem dan poëtiese vorm aan. In die vorm en funksie van spel raak die mens ingebed in 'n heilige orde van dinge waarin die eerste, hoogste en heiligste uitdrukking gevind word. Geleidelik deurdring die gewigtigheid van 'n heilige daad die spel. Ritueel word daarop geënt, maar die primêre voorwerp bly spel.

Hierdie idees strek verder as blote psigologie en filosofie. Rituele is ernstig en heilig, maar

steeds spel. Spel en erns word gewoonlik gesien as teenstellend, maar hier blyk dit anders te wees. Huizinga (1949:18) verwys na Plato wat die verbintenis gemaak het tussen spel en ritueel en die mens God se speelding genoem het. Die ooreenkoms tussen ritueel en ludieke vorme is dus nie vreemd nie. Plato (*Wette* VII, aangehaal in Huizinga 1949:19) beskryf die regte manier om te lewe: "Life must be lived as play, playing certain games, making sacrifices, singing and dancing, and then a man will be able to propitiate the gods, and defend himself against his enemies, and win in the contest." Die Platoniese vereenselwiging van spel en heiligheid asook die sfeer van skoonheid en heiligheid word verken in 3.3.4 (met betrekking tot die karakter Snaartjie Windvogel). Spel as ritueel / ritueel as spel word verken in 1.2.1, 1.3.3.2, 2.2.1, 3.3.3.1(c), 4.3.4.1, 5.3.3 en 5.4.2.

Daar moet gewaak word teen die idee dat die hele sisteem van geloof en praktyk slegs bedrog is wat deur 'n dominante groep in stand gehou word om die ander te onderdruk. Die spelfunksie wat werkzaam is in die proses van beeldskepping / nabootsing, is 'n digterlike funksie - inderwaarheid die ludieke funksie. (Die spel van die digter word toegepas in afdelings 3.3.3.1(c), 5.4.1 en 5.5, en spruit uit die antieke siening (2.2.1) en die moderne siening (2.2.2) van spel.) Heilige spel is onmisbaar vir die welstand van die gemeenskap, dragtig met kosmiese insig en sosiale ontwikkeling, maar bly steeds spel, 'n handeling in die opsig wat Plato daaraan gegee het - buite en verhewe bo die sfeer van die noodsaaklike en die erns van die alledaagse lewe. Etnoloë het die geweldige sosiale impak van maskers en vermomminge bestudeer (die kritieke rol van maskers en vermomming word bespreek in afdelings 5.3.3.1, 5.4.1 en 5.4.2), terwyl kunsliefhebbers steeds esteties aangetrokke is tot die skoonheid, geheimsinnigheid en vreesaanjaendheid daarvan, ten spyte daarvan dat hulle gestroop is van godsdienstige emosie (Huizinga 1949:24-27).

Ook die fees en spel is verwant aan die ritueel: Al drie konsepte verklaar 'n stilstand van die alledaagse lewe; is vreugdevol, maar ook ernstig; word beperk in terme van tyd en ruimte; kombineer streng reëls met ware vryheid; en is bloot voorgee (Huizinga 1949:22). Sien afdelings 1.2.1 (die sfeer van die fees), 3.3.3.1(a) en (d) (die skeiding tussen georganiseerde sport en gewyde feeste), asook 5.3.3 en 5.4 (ritueel en fees).

Spel wissel gedurig tussen twee pole van ligsinnigheid en ekstase. Die spelstemming is altyd labiel (nie-standvastig). Enige oomblik kan die alledaagse lewe inbreuk maak op die spel: deur 'n onderbreking, aanstoot wanneer reëls oortree word, die spelgees wat in duie stort, 'n

ontgogeling, of 'n ontnugtering (Huizinga 1949:21). Met terugwysing na afdeling 1.3.1.2 word hierdie twee pole van spel ook ondersoek in 2.2.1 (die antieke siening) en 2.2.2 (die moderne siening), en toegepas in 5.3.3 en 5.4.

Die heilige vertoning en die feestelike wedstryd is die twee terugkerende vorme waarin kultuur *as* en *in* spel groei. Wedywering as inherent aan spel is een van die aspekte wat Huizinga beklemtoon en wat deur Caillois uitgewys word in Huizinga se model. Verder word die nosie van wedywering telkens in die toepassingshoofstukke herbesoek. Daarom fokus afdeling 2.3.2.2 op hierdie aspek van spel.

2.3.2.2 Spel en wedywering as kultuurskeppende funksie

Die verband tussen kultuur en spel is veral duidelik in die hoër vorme van die sosiale spel waar dit in 'n geordende handeling van 'n groep of gemeenskap, of van twee groepe teenoor mekaar staan. Solospel is slegs in 'n beperkte mate vrugbaar vir die kultuur. Reeds in die dierelewe is al die grondbeginsels van spel duidelik - ook van samespel - en kom kompetisie, vertonings, uitdagings, pronk, voorgee en vaste reëls voor. Kompetisie en vertonings as vermaak spruit dus nie uit kultuur nie, maar gaan dit vooraf (Huizinga 1949:47).

Uitdaging, wedstryd, gevaar, risiko, kans en waagstuk hoort alles onder 'n enkele sfeer, naamlik "iets wat op die spel is". Daar is dus 'n verhouding tussen spel en wedstryd, twis en stryd. In alle Germaanse en verskeie ander tale word spelterme dikwels toegepas op gewapende stryd en kan dit nie as louter digterlike metafoor gesien word nie. Ernstige oorlog, 'n ligte kompetisie en werklike spel was in antieke tye één fundamentele idee - 'n stryd teen die noodlot wat gebonde was aan reëls (Huizinga 1949:40-41). Sodanige ludieke aard van oorlog en wedstryde word nagegaan in 1.2.1, 1.3.3, 2.2.1, 3.2.1, 3.3.2, 4.2.2, 4.3 en 5.4.

Onder die algemene kenmerke van spel val spanning en onsekerheid (en word verken in afdelings 3.3.3.1(c), 5.3.3 en 5.4). Spanning en onsekerheid verhoog tydens antitetiese spel van agonale aard, veral in groepe. Die passie om te wen dreig soms om die standvastigheid van 'n spel uit te wis. Fisieke, intellektuele, morele en geestelike waardes kan spel ook verhoog tot die kulturele vlak. Die erns waarmee 'n wedstryd gespeel word ontken nie die ludieke aard daarvan nie. Wedstryde vertoon immers al die formele en funksionele kenmerke van spel. Die spel begin en eindig op sigself, die uitslag maak nie deel uit van die

noodsaaklike lewensprosesse van die groep nie (Huizinga 1949:48-49).

Dat dit "gaan om iets" vat spel die bondigste saam. Dit gaan nie bloot om 'n bal wat in 'n gaatjie is nie, maar om die idealistiese feit dat die spel suksesvol afgehandel is. In alle spel is dit belangrik dat die speler kan spog oor sukses. Ten nouste verbonde aan die spel is die begrip van wen. Wen vooronderstel 'n teenstander. Die wenner behaal nie alleen die oorwinning nie, maar ook aansien en eer, en boonop word die individu se sukses oorgedra aan die groep waarvan die oorwinnaar deel is. Die genot van die ervaring behels applous, lofprijsing, 'n triomfoptog en 'n prys. Die prys kan materiële, simboliese of denkbeeldige waarde hê - 'n goue beker, die koning se dogter, die speler se lewe of die heil van die stam (Huizinga 1949:50). Vergelyk sodanige strewe na oorwinning en sukses in afdeling 2.2.1, 2.2.2 en 2.2.3 (histories), 3.3.3.1(c) (die speler se ervaring van sukses) 4.3.3 (met betrekking tot mag), 5.4.2 (die gehoor se identifisering met die wenner, maar ook die traumatiese ervaring van die slagoffer).

Kompetisie toets krag of behendigheid, kennis of kunsvaardigheid, prag of rykdom. Deelnemers kompeteer *met* hul liggaamskrag, wapens, vernuf of hand, 'n dobbelsteen, bedrog of lis. Argaïese kultuur beskou nie kullery as die opheffing van die ludieke karakter van die wedstryd nie. Vele van die mitiese helde het met bedrog of hulp van buite gewen. Skelmstreke het 'n kompetisietema en spelfiguur geword (Huizinga 1949:51-52). Die streke van die pretbederwer en bedrieër is reeds in 2.3.2.1 bespreek. In afdelings 3.3.3.1(c) (kompetisie en illusie), 4.3.3 en 4.3.4 (mag en die ludieke aard van kompetisie), 5.3.3.1 (agonistiese spel), asook 5.4 en 5.5 (die rol van kompetisie in toneelspel en letterkunde) word die kompeterende aard van spel geanaliseer.

Antropologie wys hoe die gemeenskapslewe in die argaïese kultuurperiode berus op die antagonistiese en antitetiese struktuur van die gemeenskap self, en hoe die hele denkwêreld van so 'n gemeenskap geskik word na die teenstelling in hierdie dualistiese struktuur. Die verhouding tussen opponerende groepe was een van stryd, maar ook wedersydse hulp. Wedstryde is gehou tydens feeste om vrugbaarheid en die rypwordproses te verseker. Heilige spel het die groep se heil verseker: Die hoër magte is met die stam versoen en die wêreldorde is gehandhaaf, sodat die kosmiese en sosiale welstand van die groep verseker is. Uit die eeueoue seisoenale wedstryde het die hiërargiese orde van die samelewing ontwikkel (Huizinga 1949:54-56).

Kompetisie dien as bewys van meerderwaardigheid. Die grootste dryfveer tot perfeksie is die begeerte om geprys en vereer te word vir uitmuntendheid (*ἀρετή* / *aretē* in antieke Grieks). Deur ander te prys, prys 'n mens ook jouself (Huizinga 1949:63).

Kultuur begin nie *as* spel en *uit* spel nie, maar *in* spel, is 'n wydaangehaalde uitspraak deur Huizinga. In spel was die antitetiese en agonistiese basis van kultuur van die begin af vir hom aanwesig, want spel is ouer en oorspronklikker as alle kultuur. Betreffend die begrip *ludi*: die Romeine was reg om die heilige wedstryde eenvoudig spel te noem, want dit druk die unieke aard van die kultuurelement so suiwer as moontlik uit. Tydens die groeiproses van elke beskawing bereik die agonale funksie en struktuur reeds in die argaïese periode die suiwerste en mooiste vorm, reken Huizinga. Wanneer die kultuurmateriaal meer kompleks, meer gevarieerd en meer uitvoerig word (en soos die tegniek van produksie en sosiale lewe meer georganiseer word) word die oorspronklike speelse grondslag van 'n beskawing weggesteek soos grond onder welige plantegroei. Idees, stelsels, begrippe, leerstellings, norme, kundigheid en sedes ontwikkel sodanig dat die aanraking met spel skynbaar verlore raak. Die kultuur word ernstiger en ernstiger, en ruimte vir spel neem 'n sekondêre plek in. Die agonale periode is verby. Of skyn verby te wees (Huizinga 1949:75). Maar in afdeling 2.3.2.3 word verder ondersoek hoe spel die kiem is van feitlik alle kultuuraktiwiteite, al kom dit voor asof kontemporêre kultuuraktiwiteite eerder ernstig as speels is.

2.3.2.3 *Sub Specie Ludi*

Huizinga (1949:173) was oortuig daarvan dat die speelfaktor 'n vormende invloed gehad het op die gemeenskapslewe (en die lys hieronder korreleer in breë trekke met hoofstukke in *Homo ludens*):

- Spelende wedywering, as 'n sosiale impuls, is ouer as kultuur self en het alle vlakke van die samelewing deurdring.
- Ritueel groei uit heilige spel.
- Digkuns word in spel gebore en bly in spelvorm lewe.
- Musiek en dans is louter spel.
- Wysheid en kennis vind hul bewoording en vorm in gewyde wedywering.
- Die reg moes losgewikkel word uit sosiale spel.

- Die regulering van gewapende stryd en die konvensies van die adellike lewe was gebaseer op spelvorme.

(Net aspekte wat toepaslik is vir die analise in hoofstukke 3–5 is opgesom in 2.3.2.1 en 2.3.2.2). Die slotsom is dus: Kultuur, in die vroegste fase, is gespeel. Dit spruit nie *uit* spel as 'n lewegewende vrug wat losgemaak word van die moeder nie, maar word ontplooi *in* spel en *as* spel. Huizinga vra tereg: verlaat die beskawing ooit die speelsfeer?

Hy vermy die filosofiese kortpad dat alle menslike handeling spel is, maar ondersoek dit wel in alledaagse handeling (Huizinga 1949:211-212). Eerder as om te verklaar "alles is ydelheid", kan die mens verklaar "alles is spel". Dit stem ooreen met Plato se oortuiging dat die mens 'n speeltuig van die gode is.

Huizinga se idees van spel het dus wegbeweeg van die siening van verskeie van sy tydgenote dat spel slegs 'n biologiese funksie gehad het, en daarmee het hy teruggekeer na die sieninge van verskeie voorgangers (soos die antieke Grieke en Schiller), waaruit hy afgelei het dat spel 'n kultuurskeppende funksie het. Revisioniste van Huizinga het aanklank gevind by laasgenoemde stelling, en Caillois het die idee verder ontwikkel, soos sal blyk in afdeling 2.4. Rodriguez (2006) toon aan dat Huizinga en ook Caillois se studies van spel opnuut aktueel is, veral met verwysing na die eietydse verskynsel van digitale spel ("gaming"):

The modern study of play can be traced back to the publication of Dutch historian **Johan Huizinga's** groundbreaking study *Homo ludens* (1938). Huizinga's book describes play as a free and meaningful activity, carried out for its own sake, spatially and temporally segregated from the requirements of practical life, and bound by a self-contained system of rules that holds absolutely. Similar assumptions underpin the work of subsequent scholars, notably the French sociologist **Roger Caillois** (1962), who followed Huizinga in emphasizing the central role of play in human culture. Although its core topic is playing rather than gaming, *Homo ludens* remains a standard reference in game design books (my beklemtoning in vetdruk).

2.4 Die Revisioniste

2.4.1 Inleiding

Still, children's games are only one sort - and a prefiguration - of the games that

grown-up children play: men, marvelous and miserable beings, unsuccessful toys, even when they take themselves terribly seriously [...] The whole man is both player and toy no matter what he does (Axelos 1968:6-7).

Kulturele antropoloë stel voor dat spel in kulture 'n dubbele behoefte vervul, naamlik die "need to express itself in artistic forms and to revitalize itself against extinction" (Rath 1986:3). Vergelyk ook die teenstelling tussen die beskouings van Schiller en Spencer in afdeling 2.2.2. Hierdie saamgestelde beskouing word afgelei uit studies van tradisionele gemeenskappe en vind volgens Rath neerslag in die werke van Johan Huizinga, Claude Levi-Strauss, Emile Benviste, Eugene Fink en Roger Caillois.

In die reeds vermelde uitgawe van *Yale French Studies* (1968) getiteld "Game, Play, Literature" (onder redakteurskap van Ehrmann) het verskeie kritici - Axelos, Fink, (Cathy) Lewis, (Phil) Lewis, Beaujour, Wimsatt, Greimas, Rastier, Holquist, Bakhtin, Caillois, Mehlman en Morrisette – aspekte van spel in letterkunde met inbegrip van Huizinga bestudeer. Ehrmann poog in sy artikel "Homo ludens revisited" om 'n samehangende toepassing van spel vir literêre analise voor te stel. Hierdie model van Ehrmann word kortliks opgesom in afdeling 2.4.3.

Caillois was die mees prominente revisionis van Huizinga se ludieke teorie en sy insigte kan met groot nut toegepas word op spel in die eksemplariese Afrikaanse romans. Vanweë sy status as vernaamste revisionis van Huizinga word sy beskouing van spel in *Man, Play, and Games* (1961) kortliks in afdeling 2.4.2 opgesom. Meer volledige inligting oor sy grammatika van spel word in die tersaaklike toepassingshoofstukke verskaf.

2.4.2 Roger Caillois [1913-1978]

In sy publikasie *Man and the Sacred* (1959) het Caillois 'n huldeblyk gelewer aan Huizinga as een van die mees invloedryke spelteoretici. Hy kritiseer egter die feit dat Huizinga die gediversifiseerde vorms van spel en die verskeie behoeftes wat spelaktiwiteite in verskillende kulturele kontekste gespeel het, geïgnoreer of geringgeskat het. Daarna, in *Man, Play, and Games* (1961), wend Caillois self 'n poging aan om 'n tipologie van spel op grond van die karakteriserende speletjies van 'n kultuur te ontwerp en in die proses herbesoek hy die Huizinga-kriteria. Soos Huizinga meen hy ook dat spel vrywillig, afgesonder, onseker,

onproduktief, verbeeldingryk en gereguleerd is. Hy bestempel egter Huizinga se teorie van spel as "too broad and too narrow" en formuleer sy eie tipologie van spel wat op vier kategorieë berus: *agôn* (kompetisie), *alea* (kans), *mimicry* (nabootsing) en *ilinx* (duiseling) (Caillois 1961:ix, 4, 6-10).

Soms groepeer Caillois (1961:ix) bogenoemde kategorieë in pare. Verder word spel in elkeen van hierdie kategorieë geplaas op 'n skaal vanaf *paidia* (wat aktief, onstuimig, uitbundig en spontaan is, bv. kinderspeletjies) tot *ludus* (wat berekening, versinsel en ondergeskiktheid verteenwoordig). Volgens Gadbois, Dallaire & Robidoux (2010:19) gebruik Caillois die grammatika van spel om die interne logika van spel te analiseer deur die karaktereenskappe van spel (vryheid, onafhanklikheid van tyd en ruimte, onsekerheid, onproduktiwiteit, oplegging van reëls en fantasie) en vorme van spel (kultureel, institusioneel en grensoorskrydend). Omdat Caillois se tipologie by uitstek geskik blyk te wees vir 'n verruimende lesing van *Afstande* en *Sirkusboere* word hierdie romans aan die hand van bostaande grammatika van spel verken.

Volgens Barash - in die voorwoord tot *Man, Play, and Games* - huiwer Caillois nie om spel te gebruik as 'n leidraad om 'n bepaalde kultuur te ontleed nie, selfs wanneer dit lei tot 'n oorvereenvoudiging. Die grondliggende patrone of basiese temas van 'n kultuurgroep word afgelei uit die bestudering van spel.

Spel is vir Caillois selde net 'n individuele tydverdryf. Tydens vaardigheidspel word die individu se persoonlike vermoë getoets en dit is nie vreemd om iemand klimtol, vlieër en hoepel op hulle eie te sien speel nie. Spel verloor egter vinnig die vermoë om te vermaak indien daar geen element van mededinging of toeskouers is nie. Elke speler put genot daaruit om teenstanders te oorwin, selfs indien hulle onsigbaar of afwesig is. Die kompetisiedrang bly nie vir lank implisiet en spontaan nie, maar lei tot die vasstelling van reëls deur onderlinge ooreenkoms. Elkeen van die basiese kategorieë van spel het gesosialiseerde aspekte en het sosiale erkenning verkry omdat dit algemeen voorkom en stabiliteit verkry het. Dit het ook bygedra tot die ontwikkeling van kulturele gewoontes en instellings (Caillois 1961:37-41).

Twee soorte opponerende speelgemeenskappe word deur Caillois (1961:87) onderskei, naamlik Dionisiese en rasonale gemeenskappe. Dionisiese of primitiewe gemeenskappe

word gereguleer deur maskers en besetenheid; en die spel wat hulle speel behels nabootsende spel (*mimicry*) en duielsingwekkende spel (*ilinx*). Die kombinasie van nabootsing en duielsing verseker die intensiteit en samehorigheid van die sosiale lewe van die Dionisiese speelgemeenskap.

Daarteenoor het geordende, rasionele gemeenskappe hiërargiese voorregte waarin sowel meriete as oorerwing 'n groot rol speel. Sodanige gemeenskap word gekenmerk deur kompeterende spel (*agôn*) en kansspel (*alea*). Rasionele gemeenskappe tref kompromieë tussen oorerwing ('n vorm van kansspel soos wanneer 'n mens deur geboorte 'n titel bekom) en bekwaamheid (wat evaluasie en kompetisie vooronderstel soos wanneer iemand se rang deur bekwaamheid bepaal word).

Tydgenote van Huizinga [soos Piaget, Hall en Wundt in afdeling 2.2.3] het spel bloot uit die oogpunt van die geskiedenis van speletjies bestudeer. Die toerusting het aandag gekry, eerder as die aard, karaktereenskappe, reëls, die instinktiewe grondslag en die soort tevredenheid wat spel verskaf. Spel is grotendeels as 'n tydverdryf vir kinders beskou. Die kulturele waarde van hoër vorme van spel is nie ondersoek nie. Caillois (1961:57-58) wys daarop dat Huizinga egter in 1938 in *Homo ludens* die stelling maak dat kultuur ontstaan het uit spel. Spel is gelyktydig vryheid en uitvindsel, fantasie en dissipline. Alle belangrike kulturele manifestasies word daarop gebaseer soos die reg, toneelkuns, liturgie, militêre taktiek en debat. Reëls vorm die konvensies wat gerespekteer moet word. Hulle subtiele onderlinge verband is die basis van beskawing. Daarom reken Caillois (1961:58) dat 'n mens moet vra wat die sosiale gevolge van spel is.

Huizinga en Caillois se idees van spel stem grotendeels ooreen, maar Caillois het wel, soos hierbo uiteengesit, sekere konsepte van Huizinga verfyn. 'n Ander revisionis, Ehrmann, se voorstel vir 'n samehangende toepassing van spel vir literêre analise word hieronder kortliks weergegee.

2.4.3 Jacques Ehrmann [1931-1972]

The time has come to take play seriously (Ehrmann 1968a:5).

Ehrmann (1968b:55) se kritiek op Huizinga en Caillois se teorieë van spel was dat albei bevind het dat die speler sêlf die onderwerp van spel was - met ander woorde dat die speler, teenwoordig in die spel en self die middelpunt daarvan, die spel gedomineer het. Hulle het egter vergeet dat die speler ook gespéél kan word, as 'n voorwerp in die spel: "[T]he player can be its stakes (*enjeu*) and its toy (*jouet*).\" Die speler in die teks is vir Ehrmann tegelykertyd die onderwerp én die voorwerp van die spel met die gevolg dat die subjektiwiteit/objektiwiteit-dualisme verdwyn. Hierdie openbaring is duidelik in elkeen van die drie eksemplariese Afrikaanse romans wat in dié studie ter sprake kom.

Die hoofkritiek wat Ehrmann (1968b:56-57) teen Huizinga en Caillois het, is dat hulle nie volgens hom die gaping tussen spel, werklikheid en kultuur opgelos het nie. Hy reken dus dat dit nié die rol van die literêre kritikus is om dié gaping tussen werklikheid en fiksie te probeer oorbrug nie. Elke teks bevat sy eie "werklikheid" wat deur woordspel uitgebeeld word. Die hoofkenmerk van dié werklikheid is dat dit gespeel word. Daarom beskou Ehrmann dit as die rol van die kritikus om die manifestering van kultuur en natuur in verskeie historiese en kulturele kontekste te artikuleer en deur taal te bemiddel.

Aangesien kultuur beteken dat daar kommunikasie plaasvind, is spel en speletjies ook vorme van kommunikasie. By implikasie is enige teorie van kommunikasie dus ook 'n teorie van spel: "Thus, any theory of communication (or of information) implies a theory of play" (Ehrmann 1968b:56). Daarom dat die literêre diskoers baat vind by bevindinge in ander wetenskappe soos kultuurgeskiedenis (Huizinga) en sosiologie (Caillois).

Die taak van die literêre kritikus is om spel en speel op 'n speelse (ludieke) wyse binne die gegewe tekste te ondersoek, met inagneming van beide die konteks waarbinne die teks ontstaan het asook die "werklikheid" wat in die teks verbeeld word (met ander woorde die tekswerklikheid). Daar moet gepoog word om die konteks en die kultuur te sien as voortspruitend uit kultuurskeppende spel. Verder moet die teks gesien word as spel en in spel met die leser én met die konteks (die drie pilare van die literêre kommunikasiesituasie). Die teks en konteks "speel" ook met die skrywer én leser van die teks. Soos Scott Simpkins (1990:61, my kursivering) dit stel: "Every text can be *played* according to the reader's desires."

2.5 Samevatting en gevolgtrekking

Huizinga word allerweë bestempel as die belangrikste eksponent van kontemporêre speldiskoers. Sy navorsing is vervat in die emblematiese teks *Homo ludens*, waar hy onder meer besin het oor die verband tussen spel en kultuur en ook sekere tipiese eienskappe van spel aangetoon het. Sy unieke kultuurhistoriese benadering tot spel het egter nie in 'n vakuum ontstaan nie, maar was 'n reaksie en uitbreiding op die siening van die antieke Griekse filosowe, voorgangers uit die Moderne Era (soos Kant, Schiller, Nietzsche ens.) asook idees van sy tydgenote:

- **Antieke Griekse filosowe.** Dit behels onder meer die agonistiese en prerasionele siening van spel in die 52^{ste} fragment van Heraklitus [535-475 v.C.], dat die wêreld ontstaan het uit spel. In *Wette*, Boek VII verwys Plato [428-347 v.C.] na die rasionele en nabootsende aard van spel waarvolgens die mens God se speelding is, asook na die verbintenis tussen spel en ritueel. Aristoteles [384 -322 v.C.] se siening van spel en vryetydsbesteding in Boek VIII in *Politics* asook fundamentele menslike goedheid en die outonomieit van spel in *Nicomachean Ethics* en *Metaphysics* is betrek.
- **Die Moderne Era.** Kant se ontologiese onderskeid tussen spel en rede, asook Schiller [1759-1805] se rasionele siening van kuns as spel in *Letters on the Aesthetic Education of Man* het Huizinga sterk beïnvloed. Nietzsche [1844-1900] het spel esteties benader, en gewys op die dialektiek tussen spel as rasionele en irrasionele krag - wat die magsbeginsel van spel ontbloom. Spencer, Darwin, Groos, Wundt en Hall het spel uit 'n naturalistiese en biologiese oogpunt ondersoek. Die Victoriaanse realistiese roman het nabootsende spel tot 'n hoogtepunt verhef, terwyl spel benader is vanuit 'n psigoanalitiese oogpunt deur Hall en Freud [1856-1939].
- Die biologiese benadering tot spel is gehandhaaf deur **tydgenote van Huizinga** soos Piaget en Chateau. Blumenfeld beklemtoon die digotomie tussen werk en spel. Heidegger [1889-1976] het die kosmiese spel van die antieke Grieke bestudeer uit 'n eksistensieel-fenomenologiese oogpunt.

Huizinga se kultuurhistoriese teorie van die spelende mens put dus uit sieninge wat strek oor meer as 2 500 jaar en is bewustelike anders geformuleer as die biologiese benadering tot spel van onder andere Spencer en sy tydgenote. Die sentrale tese van *Homo ludens* was dat spel kultuur voorafgaan en dat kultuur nie begin *as* spel en *uit* spel nie, maar *in* spel - eienskappe wat hierbo by herhaling uiteengesit is. Só formuleer Huizinga sy eie teorie van spel wat

vandag weer aktueel word weens die hedendaagse fassinatie met digitale spelkultuur ("gaming culture"). Die verskynsel dat spel opnuut 'n aktuele onderwerp word, is ook sigbaar in enkele kontemporêre Afrikaanse romans waarin aspekte van spel bevoorgrond word.

In navolging van Huizinga het Caillois 'n grammatika van spel ontwikkel waar hy spel in vier kategorieë indeel en daarmee Huizinga se model verfyn. Ehrmann bevestig dat hierdie konsepte van Huizinga en Caillois as teoretiese vertrekpunte vir literêre teksontledings kan dien (soos blyk uit 'n spesiale uitgawe van *Yale French Studies*). Hier te lande het Nel teorieë oor spel toegepas op verskeie Afrikaanse literêre tekste. Die eksemplariese romans – *Klimtol*, *Afstande* en *Sirkusboere* – tree almal in mindere of meerdere mate in gesprek met aspekte van spel en dit het tot gevolg dat die bostaande idees oor spel (met spesiale verwysing na die antieke Grieke, Huizinga en Caillois) as logiese interdisiplinêre aanknooppunt beskou kan word.

Die doel van die bostaande historiese oorsig was hoofsaaklik om raakpunte en verskille binne die speldiskoers te identifiseer. In die toepassingshoofstukke (hoofstuk 3 tot 5) sal daar wel soms, wanneer die diskoersargument dit vereis, verder uitgebrei word op tersaaklike teoretiese uitsprake en/of modelle. Aanvullende navorsing deur Nel en Barnes sal eweneens op 'n geïntegreerde wyse in die toepassingshoofstukke aangebied word.

Enkele eietydse Afrikaanse tekste, naamlik *Klimtol* (2013) van Etienne van Heerden, *Afstande* (2010) van Dan Sleigh en *Sirkusboere* (2011) van Sonja Loots sal vervolgens aan die hand van die teoretiese parameters soos hierbo uiteengesit, verken word.

HOOFTUK 3: "SPEEL IS DIE WESE VAN DIE MENS": DIE SPEELELEMENT IN ETIENNE VAN HEERDEN SE *KLIMTOL* (2013)

Wanneer ek speel, is ek ek. Homo ludens, die spelende dier...

Hy gaan haal dit partykeer ver: "Speel is die wese van die mens," sê hy, en weet hulle dink: As jy so ligsinning speel, gee jy jou uit vir die duiwel. Hy is ook gevorm deur hierdie wêreld en dikwels wanneer hy die yoyo die eerste keer laat uittol, speel hy aanvanklik ook teen homself in (Van Heerden 2013: 35, 37).

3.1 Inleiding

Die titel van hoofstuk 3 word ontleen aan die bostaande uitspraak deur die romankarakter Ludo Loeloeraai, 'n begaafde klimtolspeler. Hierdie aanhaling verwoord dan ook die essensie van die roman waar spel op verskeie wyses manifesteer - nie bloot tematies nie, maar ook struktureel, metafories en filosofies. Daar is reeds in hoofstuk 1 gewys op uitsprake deur Etienne van Heerden sêlf wat erken dat die Huizinga-konsep van die spelende mens (*homo ludens*) deeglik deur hom nagevors is tydens die skryfproses van *Klimtol*. In die lig van hierdie erkenning is dit derhalwe sinvol om die roman binne die speldiskoers te plaas. Die teks nóg amper 'n gelyktydige verkenning van Huizinga se *Homo ludens*.

Huizinga se teorie oor spel (soos uiteengesit in hoofstuk 2), sal vervolgens in hierdie hoofstuk benut word om spelmerkers soos wat dit in die roman manifesteer, na te speur. Kernbeginsels van spel soos geïdentifiseer deur Huizinga sal in afdelings 3.3.3.1(a)-(e) toegepas word met verwysing na die roman. Navorsing wat deur Nel oor die onderwerp onderneem is, sal ook aangetoon word. In hierdie onderafdeling sal die fokus oorwegend val op die romankarakters Ludo Loeloeraai en sy kleindogter Doris as primêre spelers.

In die vorige hoofstuk is die verband tussen Huizinga en die antieke Griekse filosowe reeds gelê. Die antieke Griekse beginsel van fundamentele menslike goedheid, soos uiteengesit deur Plato, sal in afdeling 3.3.4 ontgin word om die onnagevorsde romankarakter Snaartjie Windvogel as sekondêre speler te betrek (veral met verwysing na die rol van vioolspel). Huizinga se kommentaar op hierdie "hoogste sfeer van spel" - naamlik die Platoniese beginsel van skoonheid en heiligheid - sal deurlopend betrek word.

3.2 'n Resepsiegeskiedenis van *Klimtol* (Van Heerden 2013)

3.2.1 Ter aanvang

Etienne van Heerden is 'n veelbekroonde skrywer met 'n gevestigde en omvangryke oeuvre (sien Bylaag A vir 'n uiteensetting van publikasies en bekronings). Die onderstaande uitspraak bevestig die internasionale statuut van Van Heerden as romanskrywer, waar hy in dieselfde asem genoem word as Oz, Rushdie, Marques en Llosa:

Zoals men niet over Israël kan praten zonder Amos Oz te hebben gelezen, of over India zonder Salman Rushdie of Zuid-Amerika zonder Márques of Llosa, zo zul je Van Heerden moeten lezen als je iets wilt weten over Zuid-Afrika (NRC Handelsblad aangehaal in Boomsma 2014).

Van Heerden se internasionale deurbraak kom in 1987 met die publikasie van *Toorberg*, wat ook in Engels vertaal word as *Ancestral Voices* (Warnes 2011:120). Die teks wen al die mees gesogte literêre toekennings in Suid-Afrika, wat hom vestig as “een van die heel belangrikste skrywers binne die Afrikaanse letterkundestelsel” (Meintjes 2016:906). Dat Van Heerden se werke in ten minste elf tale vertaal word, reken Cornelius (2013:2-3), bewys dat die onderwerpe in Van Heerden se tekste nie beperk is tot die Afrikaner se verlede en identiteit nie, maar ook dui op 'n relevansie van sodanige temas en besorgdheid wat tekenend is van 'n ruimer globale konteks (Van Zyl in Meintjes 2016:900).

Meintjes (2016:906) reken dat Van Heerden se oeuvre "nie net 'n historiografies-metafiksionele kroniek van die Suid-Afrikaanse geskiedenis of 'n besinning oor die psigokulturele oriëntasie van die Suid-Afrikaner en spesifiek die Afrikaner" is nie, maar soos in die werke van internasionale skrywers met wie hy dikwels (soos hierbo) vergelyk word, groei sy universele relevansie juis uit die indringende verkenning van die plaaslike. Die feit dat sy werke wêreldwyd gelees word, bevestig a "local-to-global trajectory, thus emphasizing the postcolonial significance of the author's work" (Cornelius 2013:ii).

Gedurende die tagtigerjare was Van Heerden (2010) een van 'n groep Afrikaanse skrywers wat die verbode ANC en verbanne skrywers in die geheim ontmoet het tydens die nou bekende *Victoria Falls Writer's Conference* in Zimbabwe. Van Heerden was deel van 'n generasie Afrikaanse skrywers, intellektuele en musikante wat 'n groot bydrae gelewer het om die Afrikanersige voor te berei vir verandering.

Cornelius (2013:ii) stel juis ondersoek in na die trajek in Van Heerden se werk "in consonance with a post-apartheid movement from an inward-looking, insular culture to a more general sense of former colonies and metropolises as inextricably linked." In die novelle *Die gas in rondawel Wilhelmina* (1995) word tipiese motiewe ontgin, maar wat nuut is, "is die spesifieke verwysing na 'n lang en verwickelde verhouding tussen Nederland en die Afrikaner" (Erasmus 2016:893). Van Heerden se ontginning van die Nederlandse sfeer vind in 'n nie-politieke konteks ook neerslag in sy ontginning van Johan Huizinga se idees in *Klimtol*.

Van Vuuren (1989:528) identifiseer 'n merkbare progressie in die oeuvre vanaf die vroeë stories met onskuldige tradisionele materiaal tot die toenemende aandag aan sosiopolitieke kwessies. Van Heerden worstel, volgens Erasmus (2016:879), veral met die vervreemding en wanaangepastheid van die Afrikaner wat sukkel om psigies deel te word van Afrika. In grensliteratuur soos *My Kubaan* (1983) loods Van Heerden, volgens Erasmus (2016:880), "'n striemende aanval op die owerhede wat die militarisering van die land toelaat ter wille van 'n vergeefse [...] walglike, lafhartige [...] oorlog" (Erasmus 2016:889). Van Coller (in Meintjes 2016:896) wys op die "ontrafeling van 'n hele geskiedenis en 'n skuldvraag" wat dikwels sentraal staan in Van Heerden se oeuvre.

Kritici soos onder andere Van Vuuren (1989), Weideman (2004), Erasmus (2016) en Meintjes (2016) identifiseer die volgende belangrike herhalende temas in Van Heerden se werk: 'n besinning oor die aard en betekenis van geskiedenis; die problematiek van swart-wit-verhoudinge; 'n identiteitsoeke van die blanke Afrikaner in Afrika; interrassige verhoudings wat die rassegtheid van die Afrikanerstamboom bedreig; 'n verkenning van die plaasmilieu; die verbondenheid aan die voorgeslagte, ouderdom en dood, asook die teenwoordigheid van afgestorwenes; en ten slotte sonde of individuele en kollektiewe skuld.

Van Heerden (2010) se magies-realistiese uitbeelding van die Karoo as "karakter" in sy oeuvre is welbekend. Hy beskou die Karoo as die landskap van sy geheue en ondersoek in teks na teks die mitologie en oorleweringe van die Karoo. Cornelius (2013:11) beweer tereg dat vele studies oor Van Heerden die verband tussen Afrikaneridentiteit en landskap ondersoek.

Vir Erasmus (2016:877) hou strukturele aspekte van Van Heerden se tekste tred met die tyd waarin hy skryf. Hy hou sy oog "op die tekens van die tyd", sodat hy ook in sy prosawerke struktureel vernuwend ingestel is (vergelyk byvoorbeeld die wisselende vertelperspektiewe). Hy vernuwe volgens Erasmus (2016:894) die subgenre van goeie gewilde prosa deurdat hy sy leserspubliek blootstel aan postmodernistiese kunsgrepe wat gevolglik hul verwagtingshorison uitbrei.

Brits (in Van Zyl 2010:44) beklemtoon dat Van Heerden voortdurend bou "aan die eenheid van sy oeuvre" sodat Terblanche (2011) selfs daarna verwys as die opbou van 'n persoonlike mitologie waar hy nie net skryf aan 'n boek nie, maar wel aan 'n oeuvre. Hierdie proses geskied deur voortdurende trans-, inter- en intratekstuele verwysings. Derhalwe verwys Van Zyl (2010:43) na 'n roman soos *Asbesmiddag* as "sterk intertekstueel gerig". Ook Meintjes (2016:899) merk op dat *In stede van die liefde* (2005), soos die ander tekste in Van Heerden se oeuvre, die leser "telkens [nooi] om transtekstuele verwysings na ander tekste in die oeuvre te aktualiseer en sodoende 'n intense gesprek tussen tekste te aktiveer. Vergelyk in hierdie verband die intertekstuele gesprek tussen *In stede van die liefde* en *Klimtol*, waarop daar in afdeling 3.3.4 uitgebrei word in die bespreking oor Snaartjie Windvogel se vioolspel.

Tekste speel dus toenemend op mekaar in, soos ook sigbaar is in *Toorberg* (1988) en *Die swye van Mario Salviati* (2000), waar "gedeelde motiewe soos onvervulde liefde, gefnuikte kunstenaarskap, eksentrieke individualisme en rassediskriminasie" identifiseerbaar is (Van Coller in Meintjes 2016:896). Buiten vir Van Heerden se gebruik van intertekstuele sowel as intratekstuele verwysings, vind Erasmus (2016:877 en 893) boonop dat die motiewe en temas wat deurlopend (en progressief) ontwikkel van teks na teks "boeiende dialogiese strukture laat ontstaan".

Meintjes (2016:894-895) wys daarop dat *Die gas in rondawel Wilhelmina* "woordeliks ingebed" word in die eerste dertien hoofstukke van *Kikoejoe*. Dieselfde tendens is ook waarneembaar by *Klimtol* (2013), waar *Gifkaroo* (2012) as soortgelyke ingebedde teks aanwesig is. In aansluiting by hierdie inleidende opmerkings oor Van Heerden se status as literêre spilfiguur in Afrikaans, word daar in onderafdeling 3.2.2 vervolgens spesifiek gefokus op die resepsie van *Klimtol*.

3.2.2 *Klimtol*: 'n resepsiegeskiedenis

Verskeie kritici wys op die veelvuldige verwysings na spel in die roman. Nel (2015:182) ag die waarde van spel in *Klimtol* (2013) as geleë "in the attempt to make sense of life through playing - play, therefore, as resistance against the 'myopia' of the day". Volgens Painter (2014) teken die roman "hartstogtelike protes" aan "teen die slopende kenmerk van werk". Daarom dat Nel (2015:184) die teks beskryf as "onbeskaamd 'n roman oor spel". *Klimtol*, bevind Painter (2014), vind direkte aansluiting by Johan Huizinga se klassieke teks *Homo ludens*. Viljoen (2013) wys eweneens daarop dat "die idee van spel" in die roman oorheers en die fokus van die narratologiese en intellektuele verkenning is. Sy wys daarop dat die roman selfs "verdeel word in trieks eerder as hoofstukke", sodat die "fokus op die idee van spel" onderstreep word. Painter (2014) beskou die roman se helderheid en hartstogtelikheid as uitmuntend. Boomsma (2014) verwys na die briljante spel met woorde, soos Ludo (Latyns vir "ek speel") en Y.O.Y.O. wat beteken "you're on your own".

Woutersen (2014) poneer egter dat die roman nie net oor spel handel nie en beskou *Klimtol* as "een rijk boek, een boek met diverse hoofdpadjes en veel kurkentrekkerpadjes". Dis onder andere 'n misdaadroman - egter nie 'n "snelle literaire misdaadroman waar wat toevallige simboliek in voorkomt", maar "een symbolisch werk waar toevallig ook een moord in voorkomt" (Van Deventer 2014). Van Heerden vertel in 'n onderhoud met Van Niekerk (2013a) dat hy, soos dikwels, teorie toepas in sy werk: tydens sy skeppende skryfwerk-meestersklas het Deon Meyer na bewering aan Van Heerden se studente gesê: "Kyk, daar moet 'n lyk wees nie verder nie as bladsy een-en-'n-half." Van Heerden (in Van Niekerk 2013a) verklaar voorts dat die "speurverhaal met sy klassieke struktuur van ontrafeling" ontwikkel het "in die meer komplekse misdaadverhaal, wat geïnteresseerd is in die psige van die misdadiger of die speurder" en dat hy wou "werk met misdaad en skuld" en "karakters wat stoei met hierdie dinge".

Klimtol (2013) handel oor twee randfigure, naamlik Ludo Loeloeraai, wat op 'n tyd 'n beroemde klimtolspeler was, en Snaartjie Windvogel, 'n vioolspeler wat vlug van mensehandelaars. Viljoen (2013) herken die twee hoofkarakters uit vorige werke van Van Heerden, naamlik *Gifkaroo* en *In stede van die liefde*. Painter (2014) beskryf Ludo Loeloeraai as "'n metafoor vir die kreatiewe lewe". Hoewel die spelmotief "veral in die karakter Ludo uitgewerk" word (sien afdeling 3.3.3), maak Viljoen (2013) die stelling dat "spel en trieks"

eweneens belangrik is "in die geval van die roman se ander hoofkarakter, Snaartjie Windvogel" (sien afdeling 3.3.4).

Painter (2014) beskryf *Klimtol* as 'n "ode aan spel", maar ook 'n "studie in ontnugtering en verydelde kanse". Die roman kom in opstand teen kapitalisme se "historiese erfskuld", wat ons dwing om ons tyd en ons self "ten brode te verkoop". Dit protesteer "teen die ideologiese naturalisering van die werkslewe".

Die werklikheid is egter meer kompleks, sodat Nel (2015:194) ook klem lê op Ludo as "*homo faber*, die werkende mens, die mens as skepper". Van Niekerk (2013a) verwys na die problematiek van spel as werk. Volgens Painter (2014; my beklemtoning) het Van Heerden "nog altyd 'n besondere sintuig gehad vir die *kompleksiteit* van ons laatkapitalistiese, mediadeurdrenkte en globaliserende wêreld". Selfs in die kleinste dorpie verander lewens weens "die groot kulturele skuiwe". Dit gaan dus nie net oor die *spelende mens* nie, maar oor "'n spesifieke mens wat in 'n spesifieke tyd lewe" (Painter 2014). Ook die outeur, dui Viljoen (2013) aan, is 'n speler "en hierdie roman die triek wat hy vir die leser uitvoer". (Hierdie konsep van die outeur as speler word betrek in afdeling 5.3.2.)

Van Heerden vertel aan Van Niekerk (2013a) dat hy al in vorige romans 'n "derde ruimte" ondersoek het, soos die floubokspesie in *Die Stoetmeester*, maar erken dat *Klimtol* sy "mees indringende ondersoek na ThirdSpace" was. Magiese realisme as vertelmodus skep (in sy woorde) "'n derde ruimte, tussen die magie en realiteit". Met die "verkenning van 'werkspeel' as ruimte vir die 'gooi' of 'die triek' van die klimtolspeler, is die ThirdSpace die plek waarin Ludo Loeloeraai hom ingooi wanneer hy triek." Dit is ook "die ruimte wat Snaartjie Windvogel teen wil en dank bewoon", verklaar Van Heerden tydens die onderhoud (in afdeling 3.3.4 word daar 'n verbintenis gemaak tussen spel en die antieke Griekse term fundamentele menslike goedheid / Die Groot Goedheid).

Daar is reeds verwys na Van Zyl (2010:44), wat aantoon dat Van Heerden voortdurend bou "aan die eenheid van sy oeuvre", met trans-, inter- en intratekstuele verwysings. Volgens Viljoen (2013) het die oeuvre van Van Heerden "ontwikkel tot 'n omvangryke geheel waarin die verskillende tekste na mekaar uitreik en selfs op mekaar voed". Van Heerden (in Van Niekerk 2013a) berig hoe hy ná die skryf van *Klimtol* die Engelse vertaling van *In stede van die liefde* (*In love's place*) deur die lens van *Klimtol* gelees het en besef het dat 'n skrywer

telkens met die skryf van 'n nuwe teks sy ander, vorige tekste, "herskryf".

Viljoen (2013) merk op dat elkeen van die spanningsverhoudinge wat deur Van Heerden se oeuvre ondersoek word, "opnuut en met nuwe nuanses in *Klimtol* ondersoek word". Sy (2013) wys op "die heldhaftigheid" van Loeloeraai se stryd, wat "op gepaste wyse vergelyk word" met dié in Hemingway se *The old man and the sea* as interteks. Van Niekerk (2013b) merk nog veel sterker ooreenkomste met Zakes Mda se *The whale caller* op en beskryf die Mda-roman en *Klimtol* as "tandem-romans wat die geleentheid bied vir 'n ryk en fassinerende interpretasie van nog 'n besondere intertekstuele moment binne die Suid-Afrikaanse literatuur".

Verskeie deurlopende temas in Van Heerden se oeuvre (soos uiteengesit in afdeling 3.2.1) kan ook in *Klimtol* onderskei word, reken Viljoen (2013). Sy identifiseer "die behoefte om te bieg" asook persoonlike skuld. Ook Stehle (2013) vestig die aandag op Van Heerden se ondersoek na individuele skuld, groeps skuld en fantoomskuld. Die sielkundige en eksistensiële aard van Ludo se *persoonlike* skuld word ook deur Painter (2014) uitgewys as 'n deurlopende tema in Van Heerden se werk. Viljoen (2013) beklemtoon dat *Klimtol* 'n roman is wat besin oor "die aard van kreatiwiteit, vryheid, verantwoordelikheid en skuld". Van Niekerk (2013a) bevestig sodanige temas deur *Klimtol* te beskryf as 'n "onthutsende roman oor spel en oorlewing, oor skuld en boete (individueel en gemeenskaplik), oor medepligtigheid en medemenslikheid, oor ons mooi en hartseer land, oor liefde en ultimate survival". Verder teken die teks protes aan teen die verwagtinge van die samelewing - in hierdie geval "die regimentering, vervreemding en selfkommodifisering van werk" (Painter 2014).

Viljoen (2013) sonder Van Heerden se "gevoeligheid vir die sosiale tekstuur van die gemeenskappe waaroor hy skryf" uit en gebruik as voorbeeld van sodanige gemeenskap "die eietydse klimtolspelers in Europese stede". Die speelruimte, soos die wêreld van die kunswerk in *Die swye van Mario Salviati*, word volgens Burger (2013) "'n plek van waar anders teruggekyk word na die 'gewone' wêreld" om sodoende vrae te stel en grense te versit: "[S]pel word 'n manier om sin te maak van die lewe." Van Niekerk (2013a) bestempel Snaartjie en Loeloeraai as "gelyksoortige siele" wat onvermydelik "na mekaar toe trek" om "'n soort verwantskap" te ontwikkel. Viljoen (2013) wys op Van Heerden se voortgesette ondersoek na "die raakpunte tussen die verhale van mense wat deur ras, ouderdom en sosiale

klas gedwing word om apart te lewe". Soos in *Toorberg*, *Die stoetmeester* en *In stede van die liefde*, neig Van Heerden, "om te fokus op verskillende verhaallyne wat mekaar soms kruis slegs deur die aanwesigheid van sentrale karakters in een ruimte, toevallige ontmoetings, soortgelyke belangstellings of historiese verbintenisse" (Viljoen 2013).

Sy (Viljoen) benadruk Van Heerden se jukstaponering van die ouer geslag Afrikaners wat onder apartheid grootgeword het met die nuwe geslag "wat binne 'n nuwe bestel grootword, met ander vraagstukke worstel en nuwe kunsvorme beoefen". Doris word deur Van Niekerk (2013b) "'n nuwe generasie klimtolspeler" genoem wat Ludo help om "'n nuwe vashouplek" te kry en terug te keer na die kollig. Viljoen (2013) sien in hierdie verbintenis tussen Ludo en Doris raakpunte met *Die swye van Mario Salviati* waar dit eweneens gaan oor die "ou(er) man" in "'n ongewone verhouding" met 'n jong vrou.

Soos by *In stede van die liefde*, dui Viljoen (2013) aan dat die plattelandse mens gestel word "naas die een wat hom eerder tuis voel in 'n stedelike ruimte, waar dit ook al in die wêreld mag wees". Van Niekerk (2013a) identifiseer die groot landskapsbewussyn in die Afrikaanse letterkunde en poneer dat die Karoo Van Heerden se "hartland" is, "wat 'n medespeler word, 'n bepalende krag verkry". Wanneer sy navraag doen oor die rol van die Weskus in *Klimtol*, tipeer Van Heerden die tekstuele landskap as "Karoo-by-die-see". Van Heerden gee volgens Viljoen (2013) erkenning aan die mens se drang om terug te keer na 'n "ruimte van oorsprong, of dit nou dié van die gesin of die eerste bron van inspirasie is". Sy tipeer *Klimtol* as "'n volkome oortuigende en meevoerende roman waarin die skrywerslens oopgestel word vir 'n wye spektrum menslike ervaring". Van Niekerk (2013a) noem die roman 'n "kragtoer".

Die trans-, inter- en intragesprek wat *Klimtol* aanknoop binne die oeuvre van Van Heerden is by implikasie dus ook 'n spel wat met die leser gespeel word. Soos Nel dit in die aanvangsparagraaf van afdeling 3.2.2 stel, is die waarde van die spel in hierdie roman juis daarin geleë dat dit 'n manier is om sin te maak van die lewe - die menslike toestand - deur weerstand te bied teen die kortsigtigheid van die dag. Vervolgens word die konsep van die spelende mens aan die hand van Huizinga se bevindinge in *Homo ludens* en Otterspeer se essay "De speelse mens" (wat deur Van Heerden by name vermeld word as bron) onder die loep geneem.

3.3 Huizinga, Otterspeer en *Klimtol*: die spelende mens

3.3.1 Inleidende opmerkings

Reeds met die eerste oogopslag is daar talle betekenisdraende newetekste in die roman wat as spelmerkers uitstaan. Die foto op die voorplat is 'n afbeelding van 'n klimtolspeler in sy opvoeringsuitrusting met kruisbande, wit hemp en strepiesbroek. Hierdie beeld word op die agterblad herhaal. Aan die binnekant van die agtervlak is 'n foto waar Etienne van Heerden self in Amsterdam in 'n gehurkende posisie sit terwyl hy met 'n klimtol speel. Daar is ook op die voorlaaste bladsy 'n fotografiese afbeelding van 'n klimtolspeler (sien afskrifte in Bylaag B). Dit is dus duidelik dat spel reeds visueel gesproke 'n belangrike element van hierdie publikasie vorm. Die titel *Klimtol* is verder aanduidend van die belangrike posisie wat spel in die teks beklee en die deurlopende betekenisvolle naamgewing (ten opsigte van plek, karakters en trieks) is 'n verdere opvallende spelmerker.

In "Erkennings" (345-346) aan die einde van *Klimtol* toon Van Heerden aan dat Huizinga se klassieke werk *Homo ludens* (1938) en veral die essay van Willem Otterspeer oor Huizinga, naamlik "De speelse mens" of die Engelse vertaling daarvan, "Man the Player - Huizinga's *Homo ludens* Revisited" rigtinggewende implikasies ingehou het vir die skryf van *Klimtol*. Van Heerden wys daarop dat Huizinga se werk steeds aangehaal word "in die mees resente studies oor die aard van spel - selfs wat betref die jongste navorsing oor *gaming*, oftewel rekenaarspeletjies" (sien ook meer oor Huizinga se invloed op dié roman in afdelings 1.3.1.1, 3.2.2 en 3.3.2). Hierdie bronerkennings van Van Heerden is dus 'n nuttige aanknopingspunt vir 'n lesing van *Klimtol* binne die teoretiese raamwerk van *Homo ludens* en die essay van Otterspeer.

Nel se twee reedsvermelde vakwetenskaplike artikels asook haar professorale intreerede oor spel (sien afdeling 1.1) het vanselfsprekend 'n beduidende invloed op hierdie navorsing gehad. Die vernuwende bydrae lê daarin dat nie alleen die karakter Ludo Loeloeraai as spelende mens ondersoek word nie, maar ook die romankarakter Snaartjie Windvogel. Die bestudering van hierdie spesifieke romankarakter (in eie reg) word deur Viljoen (2013) uitgesonder as navorsenswaardig en in hierdie opsig val die klem anders as by Nel, wat hoofsaaklik konsentreer op Ludo Loeloeraai as spelende mens.

In afdeling 3.3 word gepoog om die teksspesifieke navorsingsvrae in afdelings 1.4 en 1.5 te beantwoord. 'n Onderzoek word geloods na die speelelement in *Klimtol* met verwysing na Huizinga se konsep van die spelende mens. Hierdie afdeling verteenwoordig 'n uitgebreide teoretiese toepassing van Huizinga se model (en spesifiek die kenmerke) van spel, waarna reeds kortliks verwys is in afdelings 1.2.1 en 2.3. Weens Huizinga en Caillois se gereelde verwysings na antieke (Griekse) begrippe van spel, word Heraklitus en Plato se konsepte van spel verbandhoudend betrek, maar die teoretiese hooffokus val op Huizinga se konsep en Otterspeer se artikel "Reading Huizinga" (2010; die weergawe wat in hierdie studie gebruik word). Verbande tussen spel en mag, spel en erns, asook spel en skoonheid wat deur verskeie spelteoretici beredeneer is, word deurlopend verken.

In afdeling 3.3.2. word die manifestasie van spel in die roman, asook die wyse waarop spel in *Klimtol* aansluit by herhalende temas in Van Heerden se oeuvre, bekyk. Nie alleen word die spel met die klimtol hier verreken nie, maar ook vioolspel en die breër funksie van vermaaklikheidskunstenaars ("entertainers"). Daar word in afdeling 3.3.3 uitgebrei op die romankarakters Ludo Loeloeraai en sy kleindogter Doris. Die rol van die hoofkarakter Snaartjie Windvogel, haar viool en haar status as vermaaklikheidskunstenaar word (in navolging van Viljoen se uitspraak oor haar belangrikheid as speler) in afdeling 3.3.4 oorweeg.

3.3.2 Klimtolspel as integrale deel van die romanstruktuur

Soos aangetoon, verwys Viljoen (2013) en Painter (2014) na die direkte en doelbewuste verband tussen Huizinga se *Homo ludens* en Van Heerden se *Klimtol*. Van Heerden (2013:345) sê self bedank Willem Otterspeer in die erkennings aan die einde van die roman omdat laasgenoemde "sy essay 'De speelse mens', of, in Engelse vertaling, 'Man the Player - Huizinga's Homo ludens Revisited', aangestuur het". Juis om hierdie rede word daar in die lesing van *Klimtol* meer gefokus op Huizinga se teorie van spel (met inagneming van Otterspeer se insigte) eerder as op dié van Caillois, wat die fokus gaan wees by die bespreking van *Afstande*. Teoretiese kommentaar op Huizinga se idees, soos gelewer deur Caillois, Wimsatt, Piaget, Schroeder en Gombrich, asook insigte oor spel deur Gadamer, Celano, Dursun, Plato en Nel sal betrek word waar nodig.

Adams (1987:55) skryf oor die rol van klimtolspel in Frank Conroy se *Stop-time* dat die

elemente van "gravity, time and fate are vital to yo-yoing". Ludo Loeloeraai ('n kombinasie van Latyn en Afrikaans), is 'n naam wat aan 'n daad en 'n emosie gekoppel word: "Daar was 'n skaamte by hom oor spelerigheid, selfs oor sy aangenome naam wat *speel* beteken, Ludo" (31). Ester (2014:42) meen dat die karakter Ludo nadink oor skuld en die keuses wat hy in sy lewe gemaak het en vra: "Hoe wezenlijk is het spelen voor een vervuld bestaan?" In die roman beskryf Ludo homself ook met Huizinga se frase, die spelende mens: "Wanneer ek speel, is ek ek. Homo ludens, die spelende dier, die geliefde van die groen mannetjies" (35).

Die laaste deel van sy verhoognaam verwys na C.J. Langenhoven se 1923-tekst *Loeloeraai* oor die besoek van ruimtewesens op aarde en "hou verband met die deurlopende verwysings na die vlieënde piering" in *Klimtol* (Viljoen 2013). Oor die etimologiese grondslag van *ludus/ludere* skryf Huizinga (1950:64) soos volg:

In merkwaardige teenstelling tot het Grieksch met zijn gevarieerde en heterogene expressie voor de spelfunctie staat nu het Latijn met eigenlijk slechts één woord, dat het gansene gebied van spel en spelen uitdrukt: *ludus*, *ludere*, waarvan *lusus* slechts een afleiding is. Daarnaast staat *iocus*, *iocari*, doch met de specifieke betekenis van scherts, grap. Eigenlijk spel beteekent het in het klassieke Latijn niet. De etymologische grondslag van *ludere* schijnt, al kan het van het dartelen van visschen, het fladderen van vogels, het kabbelen van het water gebruikt worden, niet te liggen in het gebied van snel bewegen, zooals van zoo vele spelwoorden, maar veeleer in dat van niet-ernst, schijn, spot. *Ludus*, *ludere* omvat het kinderspel, de ontspanning, den wedstrijd, de liturgische en in het algemeen scenische vertooning, het kansspel.

Volgens Ester (2014:42) dink Ludo na oor die skakel tussen erotiek en die beweging van die klimtol. Nie net verwys dit metafores na sy eie seksualiteit nie, maar dit wys ook heen na die seksuele aktiwiteite van die ander hoofkarakter in die roman, Snaartjie Windvogel. In 'n gesprek met Eenslie Maree verwys Dick Malgas na haar as 'n klimtol:

"Kyk daar in die hoek, by die Men's se deur." Eenslie korrel deur die rook en lywe. "Jou oom Ludo se *jintoe*. Die *klimtol*." Dan sien Eenslie haar waggel op hoëhakskoene. Lang oorbelle biggel aan haar ore en sy het swaar lipstiffie en maskara aan (175; my beklemtoning).

Snaartjie Windvogel se naam dui ook indirek op spel - haar noemnaam (Snaartjie) verwys na die snare van 'n viool, met al die seksuele konnotasies wat straattaal inhou. "Vogel" of "voël" is die straatnaam vir penis (HAT 1327), terwyl die figuurlike betekenis van "wind" beskryf word as leë woorde, nuttelosheid, waardeloosheid (HAT 1394), soos in die samestelling

"windeier" wat 'n onbevrukte eier (letterlik) of 'n mislukking (figuurlik) is (HAT 1394). In sy erkennings verwys Van Heerden na die navorsing van sy eggenoot, Kaia, oor genetika, geslagsafwyking en pasiënte wat "met interseks" presenteer (346-347), soos Snaartjie wat as "She-boy" (327) beskryf word: "'Jy's tussenin, my kind,' het haar ma gesê" (328). Maar die familienaam Windvogel betrek ook 'n ánder spel - haar pa se wedvlugduiwe (161), wat reeds figureer in die roman *In stede van die liefde* (2005).

Die funksie van spel in die hoër vorme is, volgens Huizinga (1949:13), herleibaar na twee essensiële aspekte: spel is 'n wedstryd *vir* iets of 'n vertoning *van* iets. Ludo se klimtolspel in die roman is sonder twyfel 'n vertoning en hy noem sy klimtol 'n "klein Stradivarius" (29) – weer 'n skakel na Snaartjie se viool in 'n voorafgaande roman, *In stede van die liefde* (2005:39):

Miss Paai [...] sou agterna sê: "Toe daai Windvogeltjie se oë op die viool val, was daar skielik 'n soort gelowigheid in haar kyk. 'n Liefde soos vir Jesus. Die kind was geroepe na die viool, soos 'n ma na hom kind [...]"

Dit was kort daarna dat die mense ophou praat het van Saartjie, en haar Snaartjie begin noem het. Eers spottend, maar later ernstig: Snaartjie Windvogel, die vioolkind.

In *Klimtol* besluit sy om te gaan soek "na iemand wat my kan gee wat ek net in die viool kon kry", haar "platgetrapte viool". Sy lewer ook 'n vertoning vir die mense van Paternoster, wat "praat oor die blink meisie en die skuitgeboorte en hoe sy weggehardloop het van Ludo se huis" (51). Die inwoners noem haar "die klimtol uit die Kaap" (189), "die meermin" (194) en "jintoe van Tietiesbaai" (189) weens haar trieks met die manne, wat ook 'n performatiewe handeling is. Ludo en Snaartjie kwalifiseer albei as vermaaklikheidskunstenars ("performers") en die uitruilbare gebruik van terme soos "viool" en "klimtol" verbind dié twee karakters.

Nel (2015:187) verwys na 'n onderhoud wat Slippers in 2013 met Van Heerden gevoer het, waarin hy na speel as "harde werk" verwys, asook hoe hy hierdie spesifieke konsep in *Klimtol* benut het. Van Heerden (in Nel 2015:190) beklemtoon die ontginning van "die tussengebied, tussen werk en speel. Dis 'n spel, maar dis baie ernstig. Dit verg harde werk, dit verg oefening, dit verg verskriklike toewyding en konsentrasie. Dit verg ook die gewilligheid om iets anders te doen, buite die konvensionele." Van Heerden (in Nel 2015:190) tref die

volgende vergelyking tussen die skryfproses en klimtolgooi:

Ek dink skryf is die vernaamste vorm van klimtolgooi vir my in hierdie stadium. Elke boek is asof jy opnuut 'n triek uitdink. Dit help nie jy steek vas by die ou trieks nie. Jy moet in elke boek opnuut die vermoë van die klimtol ontdek. En dan natuurlik die groot risiko wat gepaardgaan met spel. Baie van die dinge wat ek doen, is vir my in die buurt van ernstig speel, in die sin van eksperimenteel wees.

Die romantitel sinjaleer reeds alles wat met spel te make het, 'n gegewe wat ondersteun word deur die betekenisdraende newetekste in Bylaag B, waarvoor vroeër berig is. Nel (2015:184) merk op dat die roman in “trieks” eerder as 12 hoofstukke verdeel is, met die name van die onderskeie trieks wat telkens as hoofstuktitel dien. Vergelyk Bylaag C, wat hierdie hoofstukindeling en volledige uiteensetting van al twaalf trieks illustreer. Elke triek (met uitsondering van die twaalfde en laaste triek) strook met gevestigde, verifieerbare klimtolbewegings. So is die eerste hoofstuk getiteld "Triek Een" met die spesifieke triek "*Die Spinner*" (7) as subtitel, gevolg deur 'n noukeurige en gekursiveerde verduideliking (in handleidingtaal wat direk met die speler praat) van presies hoe dié triek uitgevoer moet word, byvoorbeeld “Swaai jou arm langs jou sy, heen en weer. Jou hand se binnekant moet na jou lyf wees, rugkant buitoe. Gooi nou boontoe....” En verder op hierdie trant. Hoofstuk 2 is weer "Triek Twee", getiteld "*Kom Wagter! ('Walking the dog')*" (43). “Triek Tien” (275) verwys terug na Triek Twee - "*Eina, Wagter! ('The dog bite')*". Elke hoofstuk word op hierdie resepmatige wyse ingelei.

Die name van trieks word vernuftig vertaal na 'n tipies Suid-Afrikaanse sosiokulturele konteks, soos Triek Agt (208), wat vertaal word vanaf "*The Texas cowboy*" (die Amerikaanse konteks) na "*Die Karooklong*" (in 'n Suid-Afrikaanse konteks); Triek Nege (239), "*Around the globe*" word weer vertaal na "*Rondomtalie*".

'n Volledige voorbeeld van die tegniese verduideliking rondom die uitvoering van elke spesifieke triek (alvorens daar voortgegaan word met die verhalende teks van die roman) lyk dus só op die bladspieël:

TRIEK SEWE

Laat wiel ("Looping the loop")

Hierdie triek sorg daarvoor dat jou klimtol vorentoe en agtertoe beweeg eerder as boontoe en ondertoe. Begin so: die handpalm na onder, effe na agter gebuig,

die vuus gebal óm die klimtol. Skep asem. Beweeg jou arm nou terug en skiet jou hand dan vinnig vorentoe terwyl jy die tol vrylaat. As hy terugkom, gebruik jy jou polsbeweging om hom te laat omdraai en weer uit te swaai. Jy vang hom gewoon as jy jou wiele of "loops" voltooi het. Probeer aanvanklik twee of drie uitvoer. Werk net hard en jy kry hom blitsig onder die knie! (183).

Die Afrikaanse naam van die triek verrai telkens die inhoud van die onderhawige hoofstuk, soos bv. "Triek Elf: *Huis toe ('Home run')*", wat handel oor die gebeure nadat Ludo, Doris en Elsabé terugkeer uit die buiteland (308-338). In "Triek Drie: *Met die maan gepla ('Reach for the moon')*" doen Ludo en Snaartjie heelwat introspeksie (73-106). Die hoofstuk "Triek Vier: *Siembamba ('Rockin' the cradle')*" berig oor Ludo se kinderdae en die Tweefontein-ongeluk waar hy die seun op die fiets doodgery het (107-133). Vier vroue se verhale ontvou in "Triek Vyf: *Bonsende Betsie ('Bouncing Betsy')*", naamlik dié van Doris wat Ludo opsoek, Snaartjie wat haar vioolspeeldae herroep, Elsabé wat vir die eerste keer hoor van Ludo se motorongeluk by Tweefontein en laastens Marlene, Ludo se eerste liefde (107-157).

"Triek Ses: *Die Miervlieg ('Man on the flying trapeze')*" word uitgesonder as 'n "moeilike een" (158-182). Soos reeds genoem, verwys elkeen van die trieks na werklike klimtoltoertjies wat hedendaags maklik nagespeur kan word op die internet, soos onder meer op die webblad <https://yoyotricks.com/tag/first-50/>, waar daar eenvoudige instruksievideo's verskyn vir toertjies soos "Man on the Flying Trapeze". Hierdie hoofstuk se Afrikaanse titel verwys na die doel en gevolge van die vlieënde mier se lewe, wat Ludo vergelyk met die verhaal van alle trieksters. Daar is 'n direkte verwysing na Eugène Marais se termietnavorsing (*Die Siel van die Mier*, 1934) waaraan Ludo op skool in Carnavon blootgestel is deur sy onderwyseres: "'Vlieg moet hulle', het sy geles, 'anders is die *grootste doel van hulle lewe* verydel'" (185; my kursivering).

Die laaste hoofstuk, "Triek Twaalf: *Die Marlene*" (339) is egter 'n nuwe fiktiewe triek met geen reële ekwivalent nie (vergelyk Bylaag C vir 'n volledige beskrywing hiervan). Die triek word aanbeveel vir gevorderde spelers en is 'n beweging wat Ludo self ontwikkel en vernoem het na sy eerste liefde: "Dis die moeilikste toertjie van almal. Dis 'n toertjie vir almal wat 'n geliefde verloor het. Dis onverwags, en hy sluit sy konserte altyd daarmee af" (155-156). Nie alleen misluk die verhouding tussen Ludo en Elsabé nie (335), maar die betrokke hoofstuk handel oor Snaartjie wat in 'n onverwagse wending ontsnap na haar tuisdorp met die hulp van Dick Malgas (341). Malgas stam af van 'n Portugese

skeepskaptein, wat na bewering "aan wal gekom het met 'n klimtol aan sy hand" nadat hy eerste sy sinkende skip verlaat het. Deur hierdie goeie daad voltooi Malgas 'n kringloop wat begin het by die Portugese voorsaai wat onthou word as "die lafaard met die klimtol, die eerste uitswemmer, die trieker" (32-33).

Spel (veral met die klimtol, maar ook met verwysing na vioolspel en seksuele spel) en die status van die vermaaklikheidskunstenaar vorm die strukturele en tematiese ruggraat van die roman. Die handelingsverloop word deur spelverwysings bepaal. Daar is reeds in afdeling 3.2.2. aangevoer dat *Klimtol* aansluit by talle herhalende temas in Van Heerden se oeuvre en selfs daarop uitbrei in die sin dat spel as verskynsel in die alledaagse lewe ondersoek word. Soos Burger (2013) aanvoer, probeer Ludo, Snaartjie en Van Heerden sêlf om deur spel sin te maak van die lewe. Op 'n vraag van Stehle (2013:17) oor waarom die spel so aanloklik is vir die jojo-speler en die romanskrywer, antwoord Van Heerden soos volg: "Ek noem dit die Derde Ruimte, wat binnegegaan word as jy ernstig speel. As jy ingestel is op die intelligensie van jou handpalm."

In die erkennings by die roman sinspeel Van Heerden op die feit dat die roman in sigself 'n spel word: "Hierdie roman is fiksie en ooreenkomste tussen werklike mense en karakters in die verhaal is bloot deel van die spel" (347). Van Heerden beskou derhalwe die romanskrywer as 'n speler, besig met 'n verwikkelde spel van storielyne, karakters en die sosiopolitieke konteks waarbinne sodanige spel ontstaan en uitgevoer word. Vervolgens word hierdie Derde Ruimte as speelruimte ('n Huizinga-konsep) met verwysing na die klimtolspelers Ludo, Doris en uiteindelik ook Snaartjie nagespeur.

3.3.3 *Klimtol* en Huizinga: die klimtolspelers Ludo en Doris as primêre spelers

Soos reeds by herhaling aangedui is deur talle kritici, kulmineer die idee van spel in die karakter Ludo Loeloeraai: enersyds weens sy betekenisdraende verhoognaam en andersyds vanweë die feit dat sy klimtolspel vooropgestel word in die roman. Daar is ook sprake van 'n ander klimtolspeler, naamlik Ludo se kleindogter Doris, wat onder die verhoognaam Dipping Doris aan kompeterende klimtolspel deelneem.

Daar is opmerklike ooreenkomste en verskille tussen Ludo en Doris. Alhoewel hulle

dieselfde spel speel, kompetierend van aard is en selfs verwant aan mekaar is, verskil die aard van hulle spel (Ludo was 'n vermaakkunstenaar terwyl Doris kompetierend deelneem) en hulle aanslag (Ludo maak staat op tegniek terwyl Doris buiten tegniek ook staatmaak op tegnologie). Doris poog om die aard en aanslag van Ludo se spel te vernuwe.

Die ambivalente karakter van spel - oftewel spel as paradoks - is inherent deel van spel. Nel (2015b:188) lê eweneens sterk klem op hierdie ambivalente karakter van spel:

Spel is in sy synsvorm dubbelsinnig: die afwisselende verhouding tot die speelwêreld en die reële werklikheid konstitueer reeds 'n bestaansvorm wat "spel" genoem kan word. Tiperend van hierdie bestaansvorm is dat dit staatmaak op die beweging *tussenin* van twee teenstrydighede of opposisies. Daar is dus sprake van 'n *tussengebied*, van liminaliteit. Hierdie dubbelsinnige wesensaard van spel manifesteer dikwels in die opposisiepare wat die beoefening van die spel oproep en wat spanning genereer, maar terselfdertyd mekaar op markante wyse komplementeer: triomf én neerlaag, vreugde én verslaentheid/hartseer, leeglê én daadkrag, lompheid én ratsheid, *spel én erns*, realiteit én fiksie, veiligheid én gevaar, selfs lewe én dood, om hier en nou te wees én ook êrens elders. Spel kan dus ook benader word as beide praktyk/ervaring én representasie (Nel 2015b:188; my kursivering).

Hierdie dubbelsinnige aspek van die speldiskoers, asook die magsbeginsel binne spelverhoudinge, kom ter sprake wanneer die Huizinga-kenmerke van spel (soos geïdentifiseer deur Schroeder) oorweeg word met verwysing na die klimtolspel en klimtolspelers in afdeling 3.3.3.1 hieronder.

3.3.3.1 Huizinga se strukturele kenmerke van spel

Soos in afdelings 1.2.1 en 2.2 aangedui, identifiseer Porter (1977:143) en Schroeder (1996:147) in Huizinga se teorie oor spel die volgende strukturele kenmerke van spel: Spel handel om spel en het daarom geen eksterne doel nie; spel staan buite die ruimte van die alledaagse lewe; spel word begrens binne 'n sekere tyd en ruimte, met 'n eie stel reëls; en spel is onstandvastig en tydelik en kan die speler totaal absorbeer, maar die illusie kan enige oomblik verbreek word en die alledaagse lewe weer na vore bring.

Callois (1968:10) vul Huizinga se strukturele kenmerke van spel aan deur dit te definieer as 'n aktiwiteit wat vry is (nie verpligtend nie), apart (maar binne 'n vooraf vasgestelde ruimte

en tyd), onseker (in uitkoms en vloei), onproduktief (skep geen produk of rykdom nie), beheer word deur reëls, en verbeelding is (nie die regte lewe is nie). (Sien ook afdelings 1.2.2 en 2.3.)

Die werkswyse hieronder in afdelings 3.3.3.1(a)-(e) sal wees om telkens 'n strukturele kenmerk van spel soos geïdentifiseer deur Huizinga - en spesifiek opgesom deur Schroeder (1996: 147) - toe te pas op die roman. Dié betrokke indeling van eienskappe word onderskryf deur Anchor (1978), Caillois (1961), Dursun (2007), Gombrich (1973), Hill (1980-1981), Otterspeer (2010), Piaget (1962) en Wimsatt (1968).

3.3.3.1(a) Spel het geen eksterne doel nie

Dit is 'n noodsaaklike kenmerk van spel dat dit vry is van eksterne dwang. Hill (1980-1981:211) wys daarop dat Fowles - net soos Van Heerden in *Klimtol* - die verhouding tussen mag (of eksterne dwang) en spel verken het, wat voorafgaande stelling en die algemene tese in *Homo ludens* bevestig, naamlik dat beskawing ondenkbaar is sonder spel ("the play-spirit"). Wanneer hy by Coca-Cola begin werk, tree Ludo met sy pa in gesprek oor die doel al dan nie van werk en spel:

"Dis mooi en als, *maar watter doel dien dit?*" het sy pa oor sy klimtolspelery gesê.

"Pa, speel is vir speel en dis anders as werk by Arbeidsake of Justisie of Waterwese. Daar werk jy vir geld."

"Vir ander goed ook. Om vir jou vrou en kinders te sorg. Om by te dra tot jou mense. Om by te dra tot die Republiek."

Hy't afgekyk na sy hande. "Pa..." (151; my kursivering).

Hieruit blyk die ideologie van werk ter wille van 'n gesin ('n heteronormatiewe verhouding, die verwagting om kinders te hê, die manlike broodwinnaar), bydrae tot 'n eie volk (die Afrikaner) en tot die regering ('n Suid-Afrika waar Apartheid seëvier).

Dis egter nie asof Ludo nooit betaal word vir sy spel nie. Vergelyk hoe die adjunkhoof hom betaal na die skooloptrede: "met sy wange hoogrooi en die wit koevertjie in sy hand: 'U fooi'" (8). Ludo is vanuit die staanspoor oortuig daarvan dat hy met sy spel "goeie geld" gaan verdien (129). Caillois (1961:6) tipeer professionele spelers soos Ludo - "the boxers, cyclists, jockeys, or actors who earn their living [...] and who must think in terms of prize, salary, or

title" - nie as spelers nie, maar wel as werkers. Ook Huizinga (1949:197) betreur die effek van die moderne skeiding tussen professionele sport en gewyde feeste (of amateurspel), wat 'n kultuurskeppende funksie in argaïese samelewings gehad het:

Now, with the increasing systematization and regimentation of sport, something of the pure play-quality is inevitably lost. We see this very clearly in the official distinction between amateurs and professionals (or "gentlemen and players" as used pointedly to be said). It means that the play-group marks out those for whom playing is no longer play, ranking them inferior to the true players in standing but superior in capacity. The spirit of the professional is no longer the true play-spirit; it is lacking in spontaneity and carelessness. This affects the amateur too, who begins to suffer from an inferiority complex. Between them they push sport further and further away from the play-sphere proper until it becomes a thing *sui generis*: neither play nor earnest.

Ludo se pa - 'n produk van sy era, naamlik 'n wit Afrikanerman tydens die Apartheidsjare - sien 'n lewe as klimtolgooier geensins as loopbaan nie. Ludo glo vas dat hy 'n talent het "vir die klimtol en dit is my erns" (128-129). Met hierdie sentiment kan sy pa nie vrede maak nie, want "[d]is nie ons mense se gewoonte nie, kort en klaar." Sy pa sien die klimtol as speelding en klimtolspelery nie as werk wat tot selfrespek lei nie ("jy gaan jou siel verloor en wie neem 'n man ernstig op wat trieks gooi?"). Sy pa preek vir hom oor "spelery en eerlike verdienste en die toekoms van die Afrikaner in Afrika", en verwyt hom dat die "balletjie aan sy hand" Ludo se hele lyf "besondig".

Nie dat sy pa se werk as waterfiskaal noodwendig tot selfrespek gelei het nie. Die droogte en die regering se ingryping met die Verwoerdschema het hom van sy brood en botter ontnem:

Sy pa was 'n waterfiskaal in 'n tyd van droogte en toe die vore en die sluise en die damme opgedroog het, is alles van sy pa weggeneem. Die regering het ingegryp in die vallei waar hy grootgeword het en boere uitgekoop en lappe grond het jare lank onbewerk gelê en wag op wat die *skema* genoem is. [...] sy pa was 'n waterfiskaal sonder sluise, sonder horlosie en registerboek, sonder water (130).

Huizinga (1949:i) se siening kan toegepas word op bostaande aanhaling: Ons spesie is in die stadium beskryf as *Homo Sapiens*, omdat *rede* (en die nuwe optimisme daaraan verbonde) gedurende die agtiende eeu aanbid is - 'n goeie beskrywing van die redenasies van Ludo se pa. Met verloop van tyd besef die mensdom egter dat hulle nie so redelik is as wat hulle gedink het nie, en dat die term *Homo Faber* (Mens die Maker / Skepper) dalk meer gepas sou

wees - soos die regering wat planne maak om water op te dam. 'n Derde tipering beskryf menslike en dierlike lewe, naamlik *Homo ludens* (Mens die Speler), 'n toepaslike benoeming vir die karakter Ludo. Nel (2015:194) beklemtoon egter die kompleksiteit van werk en spel en meen dat Ludo óók beskryf kan word as werker met die frase *homo faber*.

Wanneer Ludo een nag in die Karoo langs die pad stilhou om te urineer, ontvang hy besoek van 'n vlieënde piering (en hier is resonansies van Langenhoven) waar die insittendes hom oor die toekoms van spel toespreek en die klimtol sien as die herout van dié nuwe era waar werk irrelevant sal word:

En hulle deel hom daardie nag in die piering mee dat die geskiedenis van speel op aarde totaal gaan verander. Werk gaan verdwyn, en speel en toekyk hoe ander mense speel - dit gaan die mensdom se groot verdryf word. Tydverdryf en werk gaan een word. En hy, so't hulle hom meegedeel, is 'n vroeë profeet. Terwyl ander [...] in die sweet van hul aanskyn hul brood verdien, gee hy die toon aan. Hy is 'n entertainer [...]
En hulle't hom hul evangelie meegedeel: Mensekinders, hou op arbei en wroeg en versamel en sweet. Berei julle voor vir die nuwe aarde wat julle gaan beërwe. *Die tyd van speel kom* (111 – 112; my beklemtoning).

Weens Ludo se worsteling om sy pa en die samelewing oor te haal tot spel, verklaar hy soms in 'n uitgewerkte toespraakie voor taai gehore (36-37): "Speel is die wese van die mens." Hierdie konsep is reeds deur Heraklitus in sy 52^{ste} fragment ontgin, wat behels dat die wêreld 'n speelplek van die gode is en dat ons daarna moet streef om soos die gode te speel. Daar is 'n ludieke verhouding tussen die menslike spel en die spel van die gode wat gevorm word deur *logos*, tussen Sein en Dasein, reken Dursun (2007:74). Huizinga huldig volgens Otterspeer (2010:49; my kursivering) die standpunt dat "[t]he heart of culture is sought in play, in the sense that *all culture is preceded by play*." Huizinga (1949:I) het tot die gevolgtrekking gekom dat beskawings ontstaan en ontvou in en as spel.

Spel behoort egter nie gespeel word ter wille van 'n eksterne doel nie, maar bloot ter wille van spel. In die roman speel Ludo voortdurend - selfs kompulsief - met sy klimtol, maar daar was 'n stadium dat sy spel 'n vorm van werk was, soos sal blyk in afdeling 3.3.3.1(b).

3.3.3.1(b) Spel is afgesonder van die alledaagse lewe

Ludo arriveer tydens sy dae as amptelike verteenwoordiger van Coca-Cola Yo-Yo's (29) in Namakwaland, maar met 'n gevoel van oortreding, want "hier word nie ligtelik gespeel" nie. Wanneer daar wel "die dag gespeel word, is die perke van die spel versigtig afgemeet" (30). Tydens spel gaan Ludo "die droomtyd van speel in [...] en dan gebeur wat Doris automatic writing noem, hy weet nie meer wat hy doen nie want sy lyf het oorgeneem en sy triek is soos die biologie van sy liggaam, dis 'n diktaat, dis daar en dit gaan aan en dit stoot energie deur sy are en hy kan dit nie stop nie" (255).

Otterspeer (2010:107) wys op Huizinga se voorliefde vir teenstellings, soos dat hy spel beskryf as "other than reality, as non-serious". Deur spel naas grootse, kategorieë binêre teenstellings soos waarheid/valsheid en goed/boos te plaas, merk Otterspeer dat spel iets totaal anders is, 'n outonome kategorie wat nie gereduseer kan word tot iets anders of meer elementêr nie. Maar spel is vir hom ook 'n "contrast *par excellence*, the cradle of culture. Play precedes culture, culture is born in play." In antieke kulture was die gemeenskapslewe dus 'n vorm van spel. Dit is na hierdie soort samelewing dat Ludo in *Klimtol* smag, met 'n "antithetical and antagonistic structure" (Otterspeer 2010:107), waar spel - en nie werk nie - die basis van die daaglikse lewe vorm. Ludo word herinner aan die eisteddfods van sy kinderdae:

Dit was nes speel, 'n ander wêreld, jy laat als agter en jy gaan *hierdie ander wêreld* in. Daar kan niks jou aanraak of onderbreek nie en daar staan jy, 'n klein prinsie op 'n voetstuk en die applous agterna lawe jou soos reënwater in die somer, as dit uitsak oor jou kop nadat die wolke lank en diep opgebou het en jy die reën vooraf kon ruik en geweet het wat kom, solank die wind net reg waai (126-127; my kursivering).

Tydens die "een jaar, een maand en drie dae" toe Ludo probeer het om vir die staatsdiens te werk, het hy gesmag na "die lig en die applous en die opraap van sy lyf die verhoog op en die eerste uitskiet van die toortol, die spin en die ingewikkelde hinkstappie en die swaai van die bolyf en [...]" Die werk by die Departement van Arbeid het "tussen hom en die wêreld ingeskuiwe en hy't dit gebruik as skild teen die lewe maar ook as aanvalswapen, hy't dit gebruik om wonde toe te dien," maar bowenal "was dit [dus werk] 'n soort triek wat jy speel" (130-132).

Otterspeer (2010:49) wys op Huizinga se frustrasie dat die moderne era "had revoked the *raison d'être* of play". In die roman is Ludo oortuig die werk maak van hom 'n "slaaf". Sy medewerkers was "bedeesde gevangenes", wat hulle nie 'n ander lewe kon verbeel nie: "Dis die blêr en die antwoordblêr van die skaaptrop" (131-132). Later, wanneer hy by die speelgoedfabriek werk, voel hy ook soos 'n vis in 'n akwarium, selfs al verklaar hy aan sy pa: "Die dag dat ons skuldig voel dat ons nie genoeg speel nie, sal dit beter met ons land gaan" (208-209).

Volgens Huizinga se teorie behoort spel dus eintlik afgesonder te wees van die alledaagse lewe, maar in *Klimtol* verken Van Heerden juis die tussenruimte - die sogenaamde Derde Ruimte - tussen spel en werk. Wimsatt (1973:358) meen daar is 'n "double sense that play is both clearly different from certain other things, and that it is a chameleon." Daarom beskryf Wimsatt die begrip "spel" as veelvlakkig ("a polyhedron"), en is daar ook nie bloot 'n enkele teenoorgestelde nie, "but a medley - what is real, serious, or necessary, what is work, war, or woe." Hierdie teenstelling is 'n ernstige komponent van die worsteling van die jong klimtolkampioen in die teks - Ludo is "ernstig oor wat hy doen en wy ure aan nuwe trieks." Dit ontstel hom dat hy in 'n wêreld waar mense hard leef en swaar kry, 'n "blink spoggerigheid" bring met sy "nuwe Opel en 'n smoking jacket" en boonop met "'n speelding, 'n niksnutstol, 'n kierangspinner". Daarom "glimlag hy nie vinnig op die verhoog nie," soos "'n nar wat buite die sirkustent graag wil beklemtoon dat hy 'n gewone man met erns is," en hou hy dit "formeel, want dit gee status aan die spel en dan is trieks meer as 'n vermaakery en dit word behendigheid en professionalisme en so kry hy meer respek" (31).

3.3.3.1(c) Spel is 'n illusie

Nog 'n strukturele aspek van spel wat Huizinga identifiseer, is dat spel onstandvastig/tydelik is en die speler totaal kan absorbeer - maar daardie illusie kan enige oomblik verbreek word en die daaglikse lewe weer na vore dwing.

Die illusie wat Ludo self geskep het, die mite van die speler wat buite die alledaagse lewe staan, selfs wanneer hy nie speel nie, word wreed verbreek wanneer Ludo in 'n belangrike romanmoment 'n seuntjie doodry. Die seun was op pad huis toe na Ludo se konsert, nog met die klimtol aan sy regterhand, "wat hy lomp probeer speel het terwyl hy die fiets trap met sy

linkerhand op die stuurstang" (11). Die dood van "die seuntjie by Tweefontein" ruk hom terug uit die droomwêreld van spel en laat hom vir die eerste keer skuldig voel omdat hy besef hoe sleg hy die speelmaats van sy kinderdae behandel het: "Ja, dit was asof hy bo-oor hulle gery het, agteloos" (127).

Volgens Lange en Groos (in Piaget 1962:152) word die bewustheid vir die illusie uitgebrei na die verbeelding. Hulle fokus was veral op kinderspel. Groos brei Lange se idee van doelbewuste illusie uit na 'n "duplication of consciousness", waar verbeelding die ludieke doel verteenwoordig as eg, en ons boonop genot put uit die wete dat dit ons sêlf is wat die illusie skep. Dit is waarom spel die gevoel van vryheid gee.

Soos alle kinders was Ludo lief vir speel, maar nou reken hy dat die vryheid van 'n plaas hom "verkeerd leer speel" het omdat sy spel en vryheid deur feitlik niks ingeperk is nie: "[H]oe verder hy kon beweeg en hoe vinniger, hoe verder het die grense uitgeskuif en hoe groter het sy ruimte geraak. Verder het die arm plaaskinders vir hom teruggestaan omdat die mag in sy hande was: die speelgoed het alles aan hom behoort het en die plaas aan sy pa. Boonop het hy weens sy skoolopleiding kennis gehad waaroor hulle nie beskik het nie (124-125). Daar was dus 'n magsverhouding tussen Ludo en sy speelmaats - skoolmaats ook, maar veral die werkers se kinders - waaroor Ludo later diep berou gehad het.

In die roman word dit duidelik dat die vermaaklikheidskunstenaar 'n soortgelyke magsverhouding moet uitbou. Dit is deel van die *illusie* rondom spel en die kunstenaar. As klimtolkampioen het Ludo trieks opgevoer voor skoolgehoor en in klein dorpie, waar hy vroue en kinders, wat sy spel wou naboots, betower het. 'n Magsverhouding ontstaan dus tussen die towenaar en sy gehoor (hoewel hy vroue en kinders op verskillende maniere betower). Nie alleen het Ludo die klimtol bemeester of "gespeel" nie, maar ook die gehoor: "Hulle [die kinders en vroue] was aan sy toutjie, asof hulle self 'n klimtol was, hier teen sy bors." Die effek van die applous op Ludo word in die roman uiteengesit in die toneel waar hy in die skoolsaal optree: "Applous het hom oorweldig" (6-9). Die oomblik wanneer die applous ophou, beweer Caillois (1961:49), word die illusie verbreek.

Volgens Otterspeer (2010:89) beskryf Huizinga spel as deurdrenk van die edelste kwaliteite wat die mens in iets kan waarneem en in hulself kan uitdruk, naamlik ritme en harmonie. In die romanteks word die estetika van spel versinnebeeld deur die begaafde Ludo en Doris se

klimtolspelery. Spel het 'n bekoring wat die spelers so betower dat hulle 'n "droomwêreld" of illusie betree. Gedurende die periode waar Ludo by die Departement van Arbeid werk, beskryf hy sy verlange na die skynwerklikheid van klimtolspel soos volg: “daardie eerste opwindende minuut voordat hy die *sone* binnegaan en droomspeel en triek soos 'n gehipnotiseerde so ingedagte en in 'n *volkome koma*” (131; my kursivering).

Wanneer Snaartjie Windvogel Ludo se klimtol tydelik steel, voel dit vir Ludo asof hy 'n ledemaat en lewensmaat verloor het. Hy ervaar fantoompyne en voel dat hy bloot 'n halwe mens is. Ludo se belewing is aanduidend daarvan dat die speler se identiteit onlosmaaklik aan die spel gekoppel is – selfs deur die spel bepaal word. Mèt sy klimtol voel dit vir Ludo asof hy “die ganske wette van die heelal uitgedaag het” (119-122).

Ten spyte daarvan dat spel slegs 'n illusie is, of miskien juis omdat dit 'n illusie is, sien Huizinga spel as fundamenteel tot alle kulturele instellings. Die speler, wat by implikasie die skepper van kultuur is, speel verskeie rolle (soos profeet, sjamaan, siener, wonderwerker en digter) en is 'n sentrale figuur in die samelewing (Huizinga 1950:177). Hierdie potensiele rolle van die speler word in *Klimtol* uitgebeeld wanneer "Dipping Doris" (Doris se verhoognaam) vir Ludo ontmoet. Sy skrik "vir die helderblou oë en wat sy sien. Sy dink sy sien 'n soort vrees en 'n versigtigheid. Maar ook energie. So sal 'n *profeet of 'n genius* se oë lyk, dink sy" (141; my kursivering).

Volgens Huizinga (1950:34) is ritme en harmonie (die edelste van alle estetiese waarnemingsvermoëns) onafskeidbaar verweef in die hoë vorme van spel, sodat daar 'n hegte en komplekse band tussen spel en skoonheid is. Wanneer die illusie van skoonheid en spel verbreek word weens 'n afwesigheid van ritme, het dit ernstige gevolge vir die speler. Doris Steyn verloor die laaste aand van die kampioenskap in Londen haar ritme en dit kos haar die kampioenskap (135).

'n Komponent van die illusie van spel word teruggevind in die speler se kompeterende passie. Huizinga (in Otterspeer 2010:52) beredeneer dat kultuur ontstaan het uit kompetisie en spel. Vergelyk die toneel in die Weskuskroeg waar Doris en Ludo begin kompeteer:

En terwyl rap daver en die kroegdrinkers almal plek maak en eenkant staan en 'n groot sirkel vorm, begin Dipping Doris en Ludo Loeloeraai een van die grootste en wonderbaarlikste vertonings wat die lieflike geskiedenis van die yo-yo ooit aan

die Weskus gesien het.

[...] Hulle kierang mekaar en die een wil die ander troef. Later loop die plek vol en daver die toeskouers met elke wonderbaarlike uitswaai en nuwe, verrassende triek (141-142).

Dat die passie van spelers hulself en die gehoor as't ware moet oorneem, is volgens Huizinga (in Otterspeer 2010:139) van kritieke belang: "Why do players lose themselves in their passion; why does a contest drive a crowd of thousands to a frenzy? No biological analysis can explain that intensity. And yet that very intensity, that capacity to inflame, is its core, its quintessence." Die applous (en die illusie) was lafenis vir Ludo se siel: "Hy sit daar in saligheid, hy onthou dit uit sy konsertdae, die agternagevoel en die loom van sukses en die warmte van verhoogligte en die rustigheid wat in hom sit en hy't altyd geweet sy lyf waardeur dit want dis medisyne, dit lawe hom" (145).

Om saam te vat: Spel is volgens Huizinga 'n onstandvastige en tydelike illusie wat die speler en gehoor betower. Sodanige betowering kan egter op enige oomblik onderbreek word, sodat die alledaagse lewe weer na vore dring. Die illusie manifesteer meermale as 'n magspel, wat reeds sigbaar was in Ludo se kinderjare waar kinderspel volwasse magsverhoudings naboots. Hierdie magspel is 'n belangrike faset van die kunstenaar se illusie, aangesien Ludo en Doris hulle gehore betower; as't ware in hulle mag het. Vanweë hierdie illusie word spel 'n vorm van skoonheid wat deur ritme en harmonie bepaal word. Wanneer hierdie ritme of harmonie verbreek word, word óók die illusie verbreek. Die speler (wat in verskeie gedaantes kan skuilgaan) word aangedryf deur kompeterende passie met ander spelers of met die Self. Die applous van die gehoor is dus momentele beloning, maar soos vele spelers vind Ludo en Doris dit moeilik om uit die glorie van die towersirkel terug te breek na die realiteit.

3.3.3.1(d) Binne reëls, tyd en ruimte

Spel word bedryf deur 'n speelgemeenskap binne 'n speelruimte in 'n bepaalde tyd en volgens vasgestelde reëls: "een speelruimte, een opzettelijk afgegrensden kring, waarbinnen de handeling verloopt en de regels gelden"; spel is "tijdelijk, het loopt af" (Huizinga 1950:235).

Elsabé skryf aan Doris (haar kleindogter) dat Ludo in hulle jong dae "realiteit gebuig" het, want daar was "geen struktuur nie en geen reëls nie, net speel" (184). Met die verloop van tyd

beseft Elsabé egter later dat Ludo "streng struktuur het in sy spelery. Dat speel eintlik nét om struktuur gaan," maar dat dit wel 'n parallelle wêreld is, anders as die daaglikse bestaan van gholף, rugby, NP-politiek en kerk (184).

Huizinga (1950:76) let op dat "[d]e heilige vertooning en de feestelike wedkamp zijn de twee overall terugkerende vormen, waarin kultuur als en in spel groeit." Doris wil Ludo saamneem na Europa om aan kompetisies deel te neem. Ludo vergelyk haar moderne pers klimtol en sy ou rooi-en-wit Coca-Cola-model en beseft meteens dat die spel drasties verander het (152). Doris verduidelik aan Ludo dat die spel "ekstreem" geword het, dat sosiale media 'n belangrike komponent van die spel is en dat sy vyf tot ses ure per dag oefen (164). Daarom waarsku Doris in die roman: "Maar as oom wil move met die tyd moet oom probeer vergeet van die dae van Coca-Cola en die sixties. Oom moet weet die een-en-twintigste eeu skop gat en ons kan hom gaan gooi van Berlyn tot Zürich" (164-165).

Spel is 'n aktiwiteit wat deur 'n gemeenskap gedeel word, want "play presupposes association, in the best sense of the word" (Otterspeer 2010:125). Hierdie gemeenskap sluit die toeskouer in, wat ook deelneem aan die spel (Gadamer in Homan 2013:98). Die kultuurskeppende funksie van spel is gevolglik afhanklik van 'n (spel)gemeenskap wat spelers en toeskouers insluit. Ludo (anders as Doris) pas egter moeilik aan by die nuwerwetse groepspeel: "Ek is te sku hiervoor, dink hy. My triek was die triek van die alleenreisiger. Dit was stil en dit was altyd net ek en vir hierdie kinders is dit een groot partytjie. Dit was nie vir my nodig om met enigiemand te praat as ek nie wou nie. Ek was solo" (252). Ludo se spel sluit egter nie die gemeenskap uit nie, want hy bekoor steeds sy toeskouers.

Caillois (1961:49) bestempel die ruimte waarbinne spel plaasvind as "magies", terwyl Huizinga (1949:10; 1950:39) daarvan praat as die "tooverkring" ("magic circle") – 'n term wat Doris ook opper: "Oom gaan nou die magic circle join" (197). Caillois (1961:49) gebruik die akteur as voorbeeld van 'n speler binne dié magiese speelruimte en wys op die duidelike afbakening van dié se rol deur ruimte (die afmetings van die verhoog) en tyd (die duur van die vertoning). Wanneer die akteur die magiese ruimte of towersirkel verlaat, word die fantasie beëindig. Applous beteken dus nie bloot goedkeuring en beloning nie, maar dui ook die einde van die illusie en die spel aan.

Soos bevind in afdeling 3.3.3.1(c), ervaar die speler die oorgang van illusie na werklikheid, dus ook van towersirkel na die alledaagse lewe, as uitdagend. Ludo klou steeds naorstigtelik vas aan sy klimtol, jare nadat hy nie meer 'n verhoogkunstenaar en klimtolkampioen is nie. Wanneer sy klimtol gasteel word, voel dit selfs asof hy 'n ledemaat of 'n lewensmaat verloor het (119 - 122). Hoewel spel binne 'n towersirkel plaasvind, kan die spel ook verander en Ludo vind dit moeilik om aan te pas by 'n nuwe soort speelruimte. Dié verandering word as ontwrigtend ervaar deur die speler – 'n aspek wat in afdeling 3.3.3.1(e) hieronder aan bod kom.

3.3.3.1(e) Die korrupsie van spel

Spel kan op verskeie maniere verwring word. Huizinga (1949:11) onderskei tussen die *pretbederwer* en die *valse speler*. Die valse speler gee voor om die spel te speel en dit kom dus voor asof die speler binne die magiese kring van die spel beweeg, maar hy/sy kul op 'n wyse wat ander nie agterkom nie. Die speler wat die spel se reëls ópenlik oortree of ignoreer of van die spel onttrek, word 'n pretbederwer genoem. Die samelewing is volgens Huizinga verbasend meer toegeeflik teenoor die valse speler as teenoor die pretbederwer. Dit gebeur omdat die pretbederwer die speelwêreld vernietig (en daardeur die illusie verbreek) deur 'n openlike ondermyning en daarom verwerp die speelgemeenskap die pretbederwer. Wanneer die spel baie ernstig is vind 'n mens valse spelers (soos huigelaars en bedrieërs) teenoor die volgende pretbederwers wat beskou word as spelbrekers: die afvalliges, die ketters, die andersdenkendes, wat deur hul gewete aangekla word (Huizinga 1950:39).

Ludo ontstel hom veral oor die valse spelers. Hy weet van "baie triekers [...] wie se persoonlikheid groter as hul talent is en hy is verras oor hoe ver hulle dit in hul leeftyd kan bring en hoe die publiek dit vir soetkoek kan opeet" (258). Daarteenoor is Ludo self 'n pretbederwer oftewel spelbrekende andersdenkende omdat hy wegbreek van die norme van sy gemeenskap (die Afrikanernasionaliste). Destyds moes hy sy "pad oopveg vir die blote idee van speel, en dan moes hy die mense leer ontspan, en eers dán!" Hy het "begryp hy's kunstenaar; hy's ook pastoor van die vlietol" (264).

Talle romanverwysings dui daarop dat Doris en Ludo verskillende sieninge het oor kontemporêre spel. Die vertonings in die vreemde is vir Doris opwindend, maar vir Ludo "is

dit 'n flousery en dis net oëverblindery, dis die triek binne die triek" (264). Die nuwe spelers speel anders as Ludo en hy bevraagteken hulle weergawe van die spel. Hy beskryf die kompeterende Japannese as aangeskakelde winkelpoppe vir wie tegniek belangriker is as siel (263). Nog iets wat Ludo pla, is dat sy kleindogter, volgens Elsabé, reken dat daar nie meer plek vir 'n jong Afrikaner in Suid-Afrika is nie en dat sy "moet uit-klimtol" of emigreer uit Suid-Afrika (285). Doris is dus in hierdie opsig 'n pretbederwer oftewel spelbreker in Ludo se oë, omdat sy ook wil wegbreek uit die gemeenskap wat haar aan bande lê.

Op pad terug van hulle kompetisie af dink Doris op Schiphol weer aan Snaartjie. Sy beskuldig Ludo en Elsabé daarvan dat hulle geslag Afrikaners valse spelers was: "Terwyl julle twee in die sixties daar in die Karoo gejol het, het die land self-destruct en kyk waarmee het julle ons gelos." Ten spyte van haar woede jeens die voorgeslagte, sien Doris nie Snaartjie se honger, verlorenheid en gebrokenheid raak nie - in teenstelling met Elsabé wat dit wel raaksien - maar glo dat Snaartjie "die evil eye" het (296-297): "Soos uit die soort van deep underground van die land kom hierdie verskynsel" en "[d]aar was 'n destructive ding daar, 'n soort negative energy." Doris is veral kwaad omdat al "wat die mense sien as hulle na my kyk, is dit wat Ouma-hulle gedoen het." In hierdie opsig is Doris 'n valse speler eerder as 'n pretbederwer (of spelbreker): Sy het een stel reëls vir haar grootouers en 'n ander stel reëls waaraan sy haar eie etiese oorwegings meet.

Die verwringing van spel lei daartoe dat óf pretbederwers óf valse spelers die spel oorneem. Enige speler kan in hierdie kategorieë val - soms is Ludo 'n pretbederwer, soms ervaar Ludo vir Doris as 'n valse speler en soms ervaar Doris dat die generasie waartoe haar grootouers behoort valse spelers was weens hulle onderskrywing van Apartheid se verwronge magsverhoudinge.

Sodanige verwringing van magsverhoudinge het 'n tol geëis, maar binne alle gemeenskappe is daar magsverhoudinge wat verwring word. Daarom is daar weereens magsverhoudinge in 'n nuwe sosiopolitieke sisteem, wat ook lei tot korrupsie van die spel, soos dat Snaartjie Windvogel nie uit die greep van die gemeenskap se verwagtinge kan wegbreek nie. Hierdie verwronge magsverhoudinge word ontleed in afdeling 3.3.4, en die vraag of die korrupte spel van die lewe deur opregte spel (of die Groot Goedheid / fundamentele menslike goedheid) herstel kan word, word aangespreek.

3.3.4 Die sekondêre speler: Snaartjie Windvogel, musiek en die Groot Goedheid

Die digter van die 21ste eeu bevestig dus "n relasie met die skilder van die 16de eeu op grond van die spelende mens – maar ook op grond van die wisselspel tussen goed en kwaad (Nel 2014:2 met verwysing na T.T Cloete).

Die hermafroditiese romankarakter Snaartjie Windvogel (wat in Van Heerden se eie woorde "met interseks presenteer") word deur Louise Viljoen (2013) uitgesonder as 'n belangrike karakter in die roman; méér nog so omdat sy oor die spektrum van twee Van Heerden-romans (*In stede van die liefde* en *Klimtol*) as karakter betrek word. In Nel (2015b: 196) se navorsing oor *Klimtol* word sy wel vermeld as speler, maar met die klem op haar seksuele speletjies. Buiten die opmerking dat sy "die wonder van die oorgawe en ekstase van die estetiese spel ervaar," word haar vioolspel asook tweeslagtigheid grootliks buite rekening gelaat deur Nel en ander literatuurkritici. In hierdie opsig vul die kort bespreking daarvoor 'n navorsingshiaat.

Die implikasies van die naam "Snaartjie Windvogel" (naas dié van "Ludo Loeloeraai") is reeds volledig behandel in afdeling 3.3.2 ("Klimtolspel as integrale deel van die romanstruktuur"). Daar is ook kortliks verwys na haar tweeslagtigheid wat bydraend is daartoe dat sy 'n besondere komplekse romankarakter is wat die wêreld as 'n buitengewone wrede werklikheid beleef. Haar "tussenin"-status as "She-boy" (327) maak per definisie van haar 'n uitgeworpene, wat hierdie persoonlike omstandighede desperaat probeer ontsnap deur onder meer haar vioolspel. Sy word uiteindelik deur haar eie pa aan "die lang manne" (uit *In stede van die liefde* blyk dit dat hulle Nigeriërs is) verkoop wat haar viool vernietig en haar van Matjiesfontein af wegvoer na Kaapstad, waar sy as seksslaaf in die "suikerhuise" (142) aangehou word.

In die harde wêreld waaruit Snaartjie - wat reeds in *In stede van die liefde* uitgebeeld is – probeer ontvlug, was daar min ruimte vir spel (benewens betaalde seks). Ten spyte van haar ontsnapping uit die Kaapse bordele aan die begin van *Klimtol*, bevind Snaartjie haar telkens op 'n plek waar jy gekoop word "asof jy 'n brood is" (15). Destyds egter, op Matjiesfontein, voor haar ontvoering, het sy vioollesse ontvang by Miss Edelweiss, wat haar as 'n begaafde "performer" beskou het. Die onderwyseres gesels met haar oor die geniale skeppende spel van Mozart en Beethoven:

"Genie," het Miss Edelweiss geprewel. Mozart. Beethoven. Dit was die twee name. "Weet jy waarvandaan kom dié musiek, Snaartjie?" het Miss Edelweiss haar eendag gevra. En toe sy haar kop skud, het Miss Edelweiss wat die Groot Oorlog oorleef het maar alles verloor het, geantwoord: "Dit kom van *die groot goedheid*, Snaartjie, uit 'n plek waar alles moontlik is. Nie almal het toegang tot daardie plek nie, maar hierdie manne, al was hulle bietjie mal, gee ons 'n kykie in hoe dit daar lyk. Hulle het die deur na daardie plek gevind, Snaartjie" [...] wat ook al gebeur, onthou: dit is daar, dit gaan nie weg nie. Luister net. "*Die groot goedheid*." En Snaartjie luister (143; my beklemtoning).

Dat kuns ("art, or the whole of cultivated life") 'n vorm van spel is, is volgens Wimsatt (1973:357) 'n tese wat sedert Kant verder ontwikkel is en bevestig word in *Homo ludens*. Heidegger het ook die idee voorgestaan dat die *Dasein* ("our being in the world") in sigself 'n spel is (Boronat 2013:90). Celano (1991:138) bevind dat moderne filosowe soos Kant spel juis verhef het tot die allerhoogste aktiwiteit, gebaseer op Plato se begrip van edele spel, naamlik "noblest games" (Dursun 2007:77). Twee spelkonsepte is van belang by die bestudering van Plato: Die eerste is die konsep van μίμησις (*mimesis*/nabootsing) en die ander is θαῦμα (*thauma*/die marionet). In die spel tussen mens en God (gode), is die mens beide nabootser (van die gode) en marionet, maar nie sonder wilskrag nie (Dursun 2007:75). Of soos dit in *In stede van die liefde* (2005:121) gestel word: "Want God weet: jy skep, maar dis jou skeppinge wat jou weer skep."

'n Voorbeeld hiervan is Huizinga (1950:46-47) se verwysing na Plato wat poog om "gewijde dinge" onder die kategorie van spel te begryp. Hy (Plato) omskryf die "regte manier van lewe" as een waarin die mens die gode moet naboots. Die feit dat die mens 'n speeltuig van die gode gemaak is, is juis die beste aan die mens: die gode speel met die mens, en die mens moet op sy/haar beurt weer die spel van die gode naboots. Daarom moet iedere mens die "schoonste spelen spelende het leven doorbrenge". Dié hoë vorm van lewe word verkry deur spel soos dans, sang en opvoeding wat die ideale staat teweegbring. Tydens spel (wat die hoogste sfeer van denke verteenwoordig) kan ons op kinderlike wyse wegbeweeg van die erns van die lewe, en daardeur ook die Platoniese "sfeer van skoonheid en heiligheid" betree – 'n sfeer van spel waarna Snaartjie streef. Die begrip *aretē* (ἀρετή) wat vertaal kan word as "voortreflikheid", "uitnemendheid" of "deugsaamheid" is beskou as die hoogste vorm van menswees vir die antieke Grieke en behels die essensie van menswees:

Every thing has its ἀρετή that is specific of it, proper to its kind. A horse, a dog, the eye, the axe, the bow - each has its proper virtue. Strength and health are the virtues of the body; wit and sagacity those of the mind. Etymologically, ἀρετή is

connected with ἀριστος [optimal]: the best, the most excellent (Huizinga 1949:63).

Volgens Miss Edelweiss het pastore en dominees "woorde probeer gee aan die goedheid," maar hulle kon nie kers vashou by die komponiste wat bloot die "deur vir ons oopmaak" sodat ons na binne kan kyk nie. Wanneer Snaartjie saans luister na die musiek wat Ludo speel, onthou sy met deernis Miss Edelweiss se woorde oor die (Platoniese konsep van) groot goedheid. Snaartjie voel boonop beroof van haar uitnemendheid, wat as volg gedemonstreer word:

Die melodie is in haar. Dis in die gebeente van haar skedel en die trillings sit in haar bloed. Sy is weer in Hochschule in die stil sitkamer van Miss Edelweiss se huis. Die ou vroutjie met die pienk knieë sit op die sofa en tyd hou terwyl Snaartjie speel. Oplaas sê Miss Edelweiss: "Maar kindjie, jy is 'n performer!" (163).

Op soek na die sin van die lewe, die groot goedheid en heling, het Snaartjie 'n dringende behoefte om 'n nuwe instrument in die plek van haar platgetrapte viool (en vertrapte lewe) te vind. Sy wil graag ophou met haar "trieks" waar sy seks vir geld verskaf. Sy het egter kontant broodnodig vir oorlewing en daarom wag sy haar kliënte in op die oop veld naby boupersele: "sy vra net 'n twintig en sy pluk hulle sommer so deur die oop gulp." Haar trieks sluit in "handjobs", "suig" asook die "full house" (59).

Om van hierdie haglike omstandighede te ontsnap, smag sy na die groot goedheid, en omdat haar viool (waarmee sy die heilige sfeer van skoonheid kon betree) onherstelbaar beskadig is, steel sy Ludo se klimtol om só 'n alternatiewe wêreld van 'n nuwe spel te probeer betree. Wanneer die klimtol uiteindelik aan Ludo terugbesorg word, rasionaliseer hy die diefstal soos volg:

Ludo se oë skiet vol tranes en hy besef dis Snaartjie Windvogel wat sy klimtol gesteel het die nag toe hy so getiep het en sy't dit nou weer teruggegee en hy kyk na Eenslie en sê: "Die arme kind is moeg van haar trieks. Sy soek 'n nuwe triek maar sy kon die klimtol nie bemeester nie" (124).

Huizinga (1949:10) verwoord die effek van spel op die mens as betowerend ("enchanting") en boeiend ("captivating"): "play casts a spell over us." Die woorde wat gebruik word om

elemente van spel te beskryf behoort volgens hom tot die estetiese: spanning, balans, ewewig, kontras, variasie, oplossing en resoluë. Soos blyk uit sommige van die voorafgaande aanhalings, word die uitvoering van klimtol- en vioolspel as vaardigheid en ontvlugtingsmoontlikheid deurgaans in die roman ook beskryf as 'n kombinasie van al hierdie gemelde estetiese faktore. Die allerbelangrike kwessie van ritme en die verlies daaraan is reeds by die bespreking van Ludo as primêre speler betrek.

Snaartjie smag deurentyd na skoonheid op alle vlakke en verfraai selfs die ligitoring waar sy tydelik skuil:

Bo-oor die seil het sy elke dag skoon ou koerante uitgesprei. Sy steel hulle snags by die gastehuse se vullisblikke en sy pak patrone met skulpe. 'n Stuk rooi seewier staan in 'n hoek.

Mooi uitgespoelde hout bring sy in, maak dit skoon, en vryf die krulle in met vaseline totdat dit blink. Sy bring ook stukkies glas in en enigiets wat blink en kleur het, al is dit net 'n ou lappie of 'n lemoensakkie, sy kry daarvoor 'n plek. Tarentaalvere met wit spikkels staan in 'n geroeste konfytblikkie (159).

Sy ontvlug dikwels in haar gedagtes na die hoër skoonheid wat sy op Matjiesfontein ervaar het deur haar vioolspel. Sy onthou ook "hoe sy viool gespeel het by haar pa se duiwehok, voordat alles gebeur het" en hoe die wedvlugduiwe hulle gedeelde spelbelangstelling was:

Die meëue laat haar aan Matjiesfontein se duiwe dink. Sy onthou die benoude pootjies wat die sink krap wanneer die swerm op die huis se dak onrustig raak. Hoedat hulle dan skielik opklapper en oopwaaier in die lug. Ook wanneer sy en haar pa met die mandjies uitgery het, hoe hulle uitgeborrel het wanneer hy die deksels oopmaak. Hoe kon hulle nie ná 'n draai of twee skielik koers kies en op die wind reguit huis toe seil nie (161).

Sy hou die dolfyne dop wat "duik en speel", wat "lag met hulle lywe" en "droom sy swem uit tot by hulle en speel tussen hulle en dat dit haar gesond maak want sy weet sy is sielsiek. Party dae sit sy in die warm son en bewe." Haar lyf kan nie vergeet nie, sy "weet haar lyf onthou elke man wat haar seks" (161). Omdat sy nie 'n viool het om te bespeel nie, voel sy dat sy nie die groot goedheid kan uiteef nie en daarom wens sy dat sy 'n klimtol gehad het "soos oom Ludo". In Matjiesfontein het sy "alewig die viool in haar hand gehad maar wanneer sy nou kyk, is daar niks" (163). Haar gemis aan die viool is so intens soos Ludo se gemis wanneer Snaartjie sy klimtol steel:

Sy voel die viool wat sy in die musieklesse by Miss Edelweiss op Matjiesfontein geleer speel het hier in die waai van haar nek tril. Sy hoor die lieflikheid daarvan en sy hoor die wind en dink: Hierdie wind is deur Mozart gekomponeer, net 'n groot komponis kan so 'n wind komponeer (163).

Telkens wanneer sy 'n persoonlike trauma beleef, onttrek sy van die wêreld na haar herinneringe oor die skoonheid van musiek en spel. Nadat sy aan die kreefinspekteur 'n gedwonge seksuele guns moes bewys, daver Mozart byvoorbeeld in haar kop (163). Die feit dat sy tweeslagtig is, wakker sy perversie aan en hy dring later by 'n tweede geleentheid daarop aan dat sy weer seks met hom moet hê. Uit selfverdediging gooi sy hom met 'n klip dood (318).

Sy hoort nêrens nie en word op alle vlakke (selfs wanneer sy werk soek) deur die gemeenskap ("die dorp") verwerp. Die vroue neem haar kwalik omdat sy met hulle mans omgang het, en die mans, wat haar na willekeur misbruik, maak jag op haar wanneer hulle uitvind dat sy die kreefinspekteur om die lewe gebring het. Sy word gejag tot by die dorp se kraghuisie, waar die jagers haar vermeende verbrande lyk (wat later die oorskot van 'n hond blyk te wees) vind en die soektog staak. Dick Malgas help haar om na die grootpad, en vandaar terug na Matjiesfontein en haar ma te vlug (340-341). Met verwysing na haar soeke na die sfeer van heiligheid en skoonheid, kom Snaartjie tot die insig dat sy moet terugkeer na die plek waar sy die groot goedheid aanvanklik ontdek en (ten minste gedeeltelik) geken het:

Hulle het my weggevat, en ek bring myself terug. Als wat ek is.

Nes ek is.

Ek gaan huis toe.

Survivor, prewel Snaartjie Windvogel. Dis wat geskryf gestaan het op die voorruit van die gangsterkar wat deur Kliprug gejaag het met die beroekte ruite. Daar was nog iets by, nog 'n woord. Ja, ja dis wat dit was.

Ultimate Survivor (342).

Uit die voorafgaande is dit duidelik dat alle vorme van kuns en die gekultiveerde lewe 'n vorm van spel is. Die konsep van fundamentele menslike goedheid is ontwikkel uit Plato en later Huizinga se metafisiese teorieë van spel met betrekking tot die sfeer van heiligheid en skoonheid. Dit lei tot 'n soeke na die sin van die lewe (en die sfeer van skoonheid) deur die karakters Ludo, wat wroeg met 'n skuldslas, en Snaartjie, wat wil weggom uit die bouse kringloop waarin sy teen haar wil gedompel is. Sy word dus verteenwoordigend van iemand wat by uitstek die gode se speelding is, maar wat daarna streef om soos hulle (die gode) te

wees ten einde die groot goedheid te bereik waarvan sy by Miss Edelweiss gehoor het. Haar vioolspel op Matjiesfontein is die naaste wat sy aan hierdie volmaakte sfeer of kondisie (naamlik die groot goedheid) kom en daarom keer sy terug daarheen as sy besef dat sy verantwoordelik is vir haar eie geluk (Y.O.Y.O. is immers die akroniem vir “you're on your own”).

3.3.5 Gevolgtrekking

Van Heerden erken by name dat Huizinga en die vertolking van laasgenoemde se werk deur Otterspeer rigtinggewend was by die skryf van *Klimtol*. Uit die resepsiegeskiedenis van die roman, wat ter aanvang ook geplaas is binne die groter oeuvre van Van Heerden, is dit duidelik dat die aspek van spel deur Afrikaanse literatuurkritici soos Burger, Nel, Painter en Viljoen deurgaans uitgesonder word as die binnevuur van hierdie roman. Nel se navorsing oor *Klimtol* het besondere relevansie gehad vir hierdie hoofstuk, alhoewel die aksente hier verskillend geplaas is. Die bostaande faktore het bygedra tot die besluit om die literêre speldiskoers in die teks te ondersoek met gebruikmaking van Huizinga se teorie oor spel soos verwoord in *Homo ludens*. Die navorsingsdoelwit was dus om, binne die Huizinga-kontoere, sekere spelmerkers in *Klimtol* te identifiseer, te kontekstualiseer en te beredeneer.

Daar is in die afdeling oor klimtolspel as integrale deel van die romanstruktuur gewys op voor die hand liggende spelmerkers soos die titel, bandontwerp, hoofstukindeling asook die betekenisvolle naamgewing (van romankarakters, plekke en trieks). Die romanmatige aanpassing van bestaande klimtoltrieks by 'n (Suid-)Afrikaanse aktualiteit asook die vindingryke aansluiting by die verhaalgegewe is uitgewys. Sekere van hierdie betekenisdraende newetekste is vervat in Bylae B en C om te wys op die visuele impak van sekere spelmerkers.

Met behulp van Schroeder se indeling van die Huizinga-kenmerke van spel - naamlik dat dit geen eksterne doel het nie, apart staan van die daaglikse bestaan, 'n illusie is wat binne spesifieke tyd, ruimte en reëls plaasvind en ook die potensiaal tot ondermyning het - is elke kenmerk in opeenvolgende onderafdelings oorweeg met verwysing na die belangrikste spelers ("entertainers") in die roman, naamlik Ludo Loeloeraai en sy kleindogter Doris. Die Huizinga-tese dat spel 'n identiteitsvormende en kultuurskeppende magsdiskoers is wat

onderskei kan word van erns en/of werk, het deurlopend tereg gekom in hierdie hoofstuk.

Ter aanvulling van Huizinga se uitsprake is die antieke Griekse teorie van spel soos beskryf deur Plato (en spesifiek sy konsep van die groot - fundamentele menslike - goedheid en sfeer van skoonheid) in die laaste afdeling (3.3.4) benut om ondersoek in te stel na die verwikkelde en terugkerende romankarakter Snaartjie Windvogel en haar viool, wat tot dusver min aandag in die Van Heerden-kritiek geniet het.

Uit die voorafgaande toepassing het Van Heerden (in Nel 2015:190) en Viljoen (2013) se aansprake dat die outeur van die kunswerk sélf ook 'n speler is - met die roman as die "triek wat vir die leser uitgevoer word" (Viljoen 2013) - deur die loop van die ondersoek na spelmerkers in *Klimtol* gaandeweg duideliker geword.

HOOFTUK 4: DIE MENS AS PION MET VERWYSING NA *AFSTANDE* (2010)

Oral op die bord vlam klein gevegte op. Rook trek, huise brand, mense sterf daar. Ander kere lyk dit of niks gebeur nie, alles is stil. Die begin kan stadig wees, want as iets vroeg verkeerd loop, word die hele ding een vlug, en die speler wat die fout gemaak het, herstel nie maklik nie. Daarna dink jy oor jou spel, jy ontleed jou skuiwe. Waarom het jy verloor, was dit oor een groot fout of 'n hele paar kleineres (Sleigh 2010:353).

4.1 Ter aanvang

Feitlik geen kritikus behalwe Johan Anker (2011) maak gewag van die feit dat skaak 'n kritieke rol in Dan Sleigh se historiese roman *Afstande* (2010) speel nie. Dit val vreemd op, veral in die lig daarvan dat skaakspel die metaforiese spil is waarom die romanstruktuur en – inhoud draai (sien afdelings 4.3.2). Soos wat Anker tereg waarneem, is dit moeilik om die ooreenkoms tussen die skaakbord en die wêreld (sien die motto hierbo) asook die lot van die soldate wat vergelyk word met pionne tydens die aftog van die Tienduisend mis te kyk:

Tussen die aanhoudende geweld en ontbering van die alledaagse sleurtog tussen koue en droogte en modder en hitte is daar dus die gedagtes oor die gode en die Verlosser, die besinning oor die doel van die bestaan en die toenemende gevoel van 'n doellose rondskuiwery op 'n skaakbord waarin hulle slegs die pionne bly (Anker 2011:223).

In hierdie hoofstuk word daar ondersoek ingestel na die wyse waarop skaak die struktuur van die roman onderlê (afdeling 4.3.2). Die veelvuldige romanverwysings oor skaak word met gebruikmaking van insigte deur Heraklitus, Plato, Huizinga en Caillois bestudeer in afdelings 4.3.3 en 4.3.4. Deur die rol van skaak en die romankarakters se skuiwe te ondersoek, word die magsverhoudinge in die roman bepaal - wie die skaakspelers is, wie die teenstanders op die bord is, watter stukke die gang van die spel bepaal, watter stukke in die slag bly en watter kant uiteindelik die wenner of verloorder is.

Verbande word gelê tussen spel en mag/ skaak en oorlog, die ludieke aard van kompetisie asook die antieke gode se invloed op die magspel. Ter inleiding word 'n kort oeuvre-oorsig van Dan Sleigh as historiese romanskrywer hieronder verskaf, met spesifieke klem op die resepsie van *Afstande*.

4.2 'n Resepsiegeskiedenis van *Afstande* (Sleigh 2010a)

4.2.1 Inleiding: 'n kort oeuvreorsig

Dan Sleigh (1938–) is 'n historikus en skrywer wat beskou word as een van die voorste en mees gesaghebbende kenners oor die geskiedenis van die Nederlandse koloniale tydperk soos vergestalt in die VOC se heerskappy aan die Kaap. Hy doktoreer met 'n proefskrif getiteld "Die buiteposte in die ekonomie van die Kaapse verversingstasie, 1652-1795" en lewer gereeld artikels vir die *Die Burger* aangaande die Kaapse kultuurhistoriese erfenis (Terblanche 2014a). Sleigh is volgens Terblanche (2014a) 'n produktiewe skrywer wat talle publikasies die lig laat sien het: 'n digbundel, jeugboeke, geskiedkundige werke en talle artikels oor historiese onderwerpe. Sien Bylaag A vir 'n lys met publikasies en literêre toekennings.

Du Plooy (2016) meen egter dat Sleigh sy nis vind met historiese romans. Kritici soos Viljoen (2010), Terblanche (2014a), Du Plooy (2016) en Burger (2016:622) is dit almal eens dat Sleigh se groot literêre en internasionale deurbraak kom wanneer hy in 2001 die Insig-Sanlam-romanwedstryd wen met 'n manuskrip wat later as *Eilande* groot sukses behaal het. Van Coller (2011b) beskou *Eilande* (2002) as "een van 'n handjievul werklik groot Afrikaanse romans". Die Nederlandse vertaling, *Stemmen uit Zee*, behaal in 2004 die 98ste plek op die topverkoperlys van Nederlandse boekhandelaars. Die Engelse vertaling (*Islands*, 2002) word in 2005 deur *Booklist* en *Seattle Times* aangewys as een van die top tien debuutromans en word in 2006 benoem vir die International IMPAC Dublin Literary Award. Die teks is deur André P. Brink in Engels vertaal, wat die vertalingsproses beskryf het as een van die verrykendste en aangenaamste ondervindings van sy lewe (Terblanche 2014a).

Van Coller (2010: 498) noem *Eilande* 'n unieke roman met 'n "groot internasionale uitstraling". Daarom reken Van Coller (2010:497-498) dat die roman 'n waardiger wenner van die Hertzogprys in 2005 sou wees as Ingrid Winterbach se *Niggie*, wat uiteindelik bekroon is, en dat die Suid-Afrikaanse Akademie vir Wetenskap en Kuns intrinsieke maatstawwe te veel in ag geneem het. Kannemeyer (2005:416) wys daarop dat Jan Rabie die tema van vereensaamde wesens op 'n barre eiland in *Eiland voor Afrika* as tema benut het, maar dat Sleigh dit verwerk het tot 'n meesterstuk: 'n Mens het hier te doen "met 'n skrywer wat sy stof deur en deur ken en dit ten volle beheer", soos blyk uit sy gebruik van tydgebonde

skeepsterme wat uit Nederlandse bronne opgediep en in Afrikaans geaktiveer word.

Geskiedenis in die breedste sin staan, volgens Van Coller (2011b), sentraal in Sleigh se werke. Hierdie belangstelling in geskiedenis is volgens Burger (2016:622-623), Kannemeyer (2005:416), Du Plooy (2016) en Terblanche (2014a) die goue draad wat ook deur Sleigh se studiejare en beroepslewe loop. Sy historiese avontuurverhale het volgens Burger (2016:623) nie ernstige aandag in die literatuurkritiek ontvang nie, maar die idees wat later sentraal in *Eilande* en *Afstande* sou staan, soos "'n besinning oor die gewone mens se vermoë om iets blywends te vermag" is reeds in die vroeë werke aanwesig.

In 'n Kwêla-insetsel verduidelik Sleigh (2010d) aan Swart: "Geskiedenis is nooit enigiets anders as die ontleding en vertolking van dokumente nie." Du Plooy (2016) merk tereg op dat die oordra van historiese kennis of geskiedskrywing nie dieselfde is as die skryf van historiese romans nie. Sleigh is egter volgens Viljoen (2010) daarvoor bekend dat hy sy kundigheid as historikus op "besonder boeiende wyse kan versoen met sy kreatiwiteit as skrywer". Du Plooy (2016) wys op die voordeel dat die skrywer van historiese romans vryer met die historiese gegewens kan omgaan, veral wat betref karakterisering, omdat hy ingestel is "op die individuele belewenis van die historiese gebeure", eerder as bloot die politieke of staatkundige implikasies daarvan. Deur middel van die keuse van vertelinstansie, vertelperspektief en fokalisasie op verskillende vertelvlakke, beeld die skrywer die geskiedenis vir Du Plooy met "oortuigingskrag" uit.

Burger (2016:631) reken dat Sleigh se werk, soos tradisioneel in historiese romans, 'n omvattende kultuurhistoriese beeld van spesifieke tydperke in die verlede bied. Sleigh is, volgens Du Plooy (2016), 'n "ruimtelike bewuste skrywer wat historiese omgewings beskryf op 'n manier wat die atmosfeer vasvang" - die atmosfeer van die tyd waarin dit afspeel, maar ook die tekstueel geskepte atmosfeer. Die herdiskoering oor die verlede staan sentraal in al Sleigh se werke en Taylor (in Burger 2016:627) formuleer die historiese en sosiale verbeelding soos volg: "The social imaginary is not a set of 'ideas'; rather it is what enables, through making sense of, the practices of a society" (wat voortvloei uit spel – EV) .

Sleigh se historiese romans bevat "dokumentêr-betroubare inligting sowel as verbeelde elemente en aspekte" (Du Plooy 2016). Volgens Burger (2016:625) slaag Sleigh daarin om die veranderings wat in 'n sekere tydperk plaasgevind het, naamlik "die ongeformuleerde

habitus", oftewel die "social imaginary", neer te pen en sodoende sy lesers in staat te stel om die omstandighede en beperkte keuses van daardie era waaroor vertel word, te verstaan. Du Plooy (2016) wys daarop dat die narratiewe onderbou van sy romans deur stilistiese en historiese noukeurigheid gekenmerk word wat betref mense, plekke en gebeure.

Daarom reken Burger (2016:631) dat Sleigh se groot prestasie daarin lê dat hy "telkens interpretasies en betekenisse van die verlede omseil of verdag maak". Boonop reken Du Plooy (2016) dat temas in Sleigh se tekste so aangebied word dat dit "subtiel in verband gebring word met universele betekenisse" van mense en omstandighede. Sodoende lewer dit ook kommentaar op die aktualiteite van Suid-Afrika.

Die temas in Sleigh se historiese romans is volgens Du Plooy (2016) juis aktueel omdat regeringsoorgange moeisaam is en slagoffers eis. Daar is die moontlikheid van 'n ander politieke en persoonlike verloop, volgens Du Plooy (2016), wat deur Burger (2016:631) bevestig word: "In plaas van interpretasies van die verlede, lê die bydrae van Sleigh daarin dat sy romans telkens 'n belewenis van die verlede moontlik maak." Viljoen (2010) reken dat Sleigh hom nie skuldig maak aan romanskrywers se hebbelikheid om hulle agternakennis van die geskiedenis te gebruik om romangebeure te manipuleer nie. Sleigh demonstreer in sy werke "die eb en vloeï van hoop en wanhoop, vreugde en smart" (Du Plooy 2016). Hy poog om 'n balans te behou, om nie die verlede te "verheerlik" of te "demoniseer" nie, om nie mense as beter of slegter voor te stel as wat hulle is nie.

In *Eilande* laat val Sleigh, volgens Burger (2016:627), die klem op die beperkte bestaan van individue wat uitgelewer is aan natuurmagte en die willekeurige besluite van amptenare. Du Plooy (2016) vind dat die tema onderliggend aan Sleigh se *1795* ook dié is van die held wat "nooit sy vermoëns tot volle ontplooiing bring nie" en gedoem is om "sy positiewe en dienende ingesteldheid al hoe meer te internaliseer en al meer na binne te lewe". Die denkende individu is magteloos teen die "meeslepende krag van 'n politieke en finansiële magspel".

Wals met Matilda (2011) is nie soos die vorige werke 'n historiese roman nie, maar handel eerder oor 'n skrywer van historiese romans, naamlik die fiktiewe Koos van der Merwe (Terblanche 2014a). Die roman toon wel vir Burger (2016:631) ooreenkomste met *Eilande*, omdat die klem op taal val. Human (in Terblanche 2014a) identifiseer tematiese

ooreenkomste met *Eilande* en *Afstande* waar die mens ook as pion uitgebeeld word:

[...] die individu as slagoffer van 'n identiteitsverterende bestel, die sogenaamde "klein man" wat deur magshebbers op moeilike, amper onmoontlike sendings gestuur word en die byna desperate hunkering van alleenmense om van hul isolasie (eiland-wees) bevry te word.

Brümmer (2011a) bevind dat Sleigh en sy hoofkarakters sielsgenote is. Dit wil vir Human (in Terblanche 2014a) selfs voorkom asof Sleigh sy eie voor- en afkeure by monde van sy hoofkarakters verwoord, sodat die skrywerstem te duidelik deurslaan in prekerige karakterdialoog. Müller beskou drie van sy werke (*Buiteposte*, *Eilande* en *Afstande*) as 'n eenheid oor "vreemdelingskap op aarde". De Vries (2012) berig dat die beoordelaars van die W.A. Hofmeyr-prys (vir *Wals met Matilda*) vir Sleigh lof toeswaai vir 'n verkenning wat die "menslike bestaan as 'n lewe in te klein bootjies op 'n oorweldigende oseaan" uitbeeld.

Vervolgens sal daar in Afdeling 3.2.2 gekonsentreer word op die resepsie van *Afstande*, 'n roman wat allerweë gunstig ontvang is deur Afrikaanse literatuurkritici.

4.2.2 Die resepsie van *Afstande*

Afstande (2010a) is 'n historiese roman van die tradisionele soort wat volgens Viljoen (2010) die verhaal vertel van Nagri - 'n skrywer en Joodse profeet in ballingskap in Persië - en Xenophon, 'n Atheense filosoof, skrywer en soldaat. In 401 v.C. lei prins Kuros met tienduisende Griekse huursoldate 'n staatsgreep teen sy broer sjah Artaxerxes van Persië. Xenophon word teen wil en dank betrek by hierdie staatsgreep en latere aftog.

Vos (2011:186) toon aan dat *Afstande* gebaseer is op Xenophon se beroemde geskrif, *Anabasis*, waarin hy die geweldige ontberings en verliese van die bovermelde veldtog boekstaaf. Die *Anabasis* was volgens Terblanche (2014a) reeds die inspirasie vir verskeie romans en rolprente, en sy wys daarop dat *Afstande* nie maar net 'n vertaling is nie, maar wel 'n verwerking van die *Anabasis*-gegewe. Volgens Burger (2016:629) slaag Sleigh daarin om nie slegs die verlede te interpreteer deur dit te ver-taal in konsepte nie, om dus nie bloot 'n narratief of beskouing van die verlede te gee nie, maar om deur die taal 'n belewenis van die verlede teenwoordig te stel.

Hoewel Viljoen (2010) *Afstande* as 'n tradisionele historiese roman sonder postmodernistiese truuks beskou, postuleer sy dat postmodernistiese insigte oor die opskryf van geskiedenis in ag geneem moet word, soos dat dit 'n weergawe van gebeure is, gesien uit 'n sekere persoon se oogpunt. Sleigh behou dus die bronteks se onopwindende skryfstyl en die historiese verloop van die daaglikse gebeure en "bespiegel nie oor psigologiese motiverings nie", maar beeld volgens Burger (2010) die lyding en vernietiging "emosieloos" uit.

Sleigh (2010b) stel in 'n lokfilm deur NB Uitgewers die roman soos volg bekend:

Hierdie boek se naam is *Afstande*. Die eerste afstand waarna ons kan kyk is die afstand van tyd. [...] Daar was vele probleme. Vir Nagri, byvoorbeeld, wat belooft het dat die Verlosser gaan gebore word. Hy vind dat die tyd is nog nie gereed daarvoor nie, en hy moet nog voortgaan met leef! Hy moet miskien nog vir ewig lewe en hy verander in die beroemde Swerwende Jood, die bekende mitiese Swerwende Jood.

Die verhaal laat by Burger (2010 en 2016:629) die indruk van die mens se onvermoë om sy lotgevalle te beheer (soos ook in *Eilande*). Sleigh (2010c) verwys in 'n onderhoud met Lise Swart op Kwêla na hierdie pionskap van die mens as *nog* afstande:

Daar is afstande van mense, mense wat jou wil vermoor of kastreer of met klippe doodgooi. Daar is ook afstande van wanhoop, byvoorbeeld, wanneer jy alle vertroue verloor in jou gode of in die mense, of in die natuur. In hierdie storie is die stryd teen die natuur net so wel as teen mense en gode, bekend en onbekend.

Vir Sleigh (2010c) word gewone mense se lewens gemanipuleer deur die magsug en gierigheid van politieke leiers. Soos in *Eilande*, herinner Anker (2011:223), word die mens oorgelaat aan die genade "van wispelturige gode en die natuurelemente, weer eens word die mens as 'n pion onderwerp aan die planne van konings en prinse." Tog bewys *Afstande* dat een mens ander kan inspireer om 'n byna bomenslike taak te verrig (Burger 2016:629). Anker (2011:223) beskou *Afstande* as 'n reis van een teks na 'n ander, sodat dit deel word van 'n netwerk van tekste oor menslike oorlewing, die versugting na vryheid en verlossing, die behoefte aan 'n uiteindelijke huis en vrede - wat herhalende temas in Sleigh se oeuvre verteenwoordig.

Selfs wanneer 'n verhaal kultureel en histories ver verwyder is van die kontemporêre konteks, is daar vir die leser altyd raakpunte soos die soeke na identiteit of die ewigdurende stryd van

vinnig veranderende en genadelose politieke periodes wat gekenmerk word deur 'n obsessie met mag, wellus, drome, wreedheid, bedrog, verraad en egoïsme (Vos 2011:189). Hierdie outentisiteit is vir Van Coller (2011c) merkwaardig indien in ag geneem word dat daar meer as 2 000 jaar tydverskil is tussen die historiese tyd van die romangebeure in *Afstande* en die publikasietyd: "Sonder enige manipulasie" word daar "'n parallel geskep tussen twee tye wat duisende jare uitmekaar lê."

Viljoen (2010) meen dat die *leser* se afstand van tyd en ruimte met die verhaal s'n opgehef word deur konkrete beskrywing. Vos (2011:188-189) dui die raakpunte met hedendaagse geskiedenis aan en verwys na "domestication" of te wel Gadamer se *Wirkungsgeschichte*, die herinterpretasie van 'n teks en die "blurring of horizons". Ook Van Coller (2011a: 690 en 2011c), verwys na Sleight se gebruikmaking van "domestikasie" - die tegniek in die vertaalwetenskap wat terme van 'n vreemde kultuur (die bronkultuur) "vertaal met 'n begrip wat bekend is vir die leser van die doelkultuur". Sodoende slaag die historiese representasie volgens Van Coller (2011c) daarin om "soos 'n spannende en aktuele relaas uit ons eie tyd" te lees.

Insigte uit ander tekste van Xenophon (soos oor demokrasie) en die werk van Griekse digters soos Homerus word volgens Viljoen (2010) behendig ingewerk. Burger (2010) verwys na die navorsing van Auerbach wat 'n omvangryke studie gedoen het oor representasie, waarin hy Homerus se werke vergelyk met die Ou Testament. Die oorsprong van realistiese skryfwerk lê vir Auerbach by Homerus, wat fyn besonderhede weergee: veldslae, wonde, reise, toesprake. Dit "laat nie veel ruimte toe vir interpretasie nie". Auerbach bevind egter dat die Bybelse verhale skraps is aan besonderhede, wat weer wel ruimte laat vir interpretasie.

Volgens Burger (2010) vind "dié twee verteltradisies" soos deur Auerbach beskryf, beide in Sleight se werk beslag: Xenophon is getrou aan Homerus se tradisie van nie-interprasië en Nagri interpreteer weer alles met die oog op "God se plan, sy misterieuse werking". Die twee verteltradisies verteenwoordig twee sieninge van "gode, mense en die wêreld". Vir Burger (2010) raak die leser "bewus van die futiliteit van altwee beskouings". Xenophon se siening van gode lei tot "'n soort fatalisme", terwyl Nagri se "verwagting van verlossing" gerelativeer word deur die groter historiese verband waarin "een ryk ná die ander" oorgeneem en onderdruk word. Geen "finale Verlosser" verskyn nie, sodat die Jood gedoem is om vir ewig die aarde in afwagting te bewandel (Burger 2010).

Omdat die slagveld die verhoog is waarop die verhaal afspeel, wou Sleigh en sy dogter die terrein fisies gaan verken. Na bewering moes hulle Xenophon se *parasang* omsit na kilometer en het hulle selfs kaalvoet deur die Meanderrivier geloop (Terblanche 2014a). In die onderhoud op Kwêla beskryf Sleigh (2010c) die rooi papawervelde wat simboliese betekenis kry:

[In] die velde van rooi blomme, dit is waar soldatebloed geval het [...] kom hierdie blomme op. Die rooi papawer is gewy aan Aphrodite, die Griekse godin van liefde. En dit is wat elke soldaat in sy hart kort kom en dit is waar hy bloei en dit is waar die rooi blom opkom.

Sleigh beweer dat die skrywer die leser op 'n reis met 'n Persiese towertapyt moet neem (Terblanche 2014a). Verster (in Terblanche 2014a) bevind dat 'n mens "onmiddellik 'n ander stemtoon opmerk as in *Eilande*. Die inslag is meer liries en dit is nie 'n bekende milieu waarteen die storie afspeel nie." Sleigh wou juis, volgens Terblanche (2014a), 'n ander toon gebruik as in *Eilande*. Brink (2010) wys daarop dat werke soos Sleigh se *Eilande* en *Afstande* herinner aan terugkeer na 'n "precolonial Africa, to a world of myth and magic which displays fascinating parallels with the very origins of Western historiography in the inventions of Herodotus".

Burger (2010) kritiseer *Afstande* wat "té veel rekonstruksie, en inligting, té min hartklop en té lang beskrywings" bied. Ook Loots (2010:1) beskryf die leeservaring as uitmergelend, maar "uiteindelik bly iets van die uitmergelende tog oor afstande van tyd en ruimte 'n mens by," beweer Burger (2010). Hy voer aan dat die roman die leser melancholies laat besin "oor die mens wat steeds in die naam van gode en gemotiveer deur eiebelang, selfsug en hebsug" oorlog voer en tevergeefs poog om sin te vind in "herhalende handeling".

Sleigh (2013:1-4) het vier lesings oor *Afstande* op Stellenbosch aangebied. In hierdie lesings fokus hy onderskeidelik op historiese aspekte, die groot menslike avontuur, hemelse sake en die boek se teologiese onderbou. In die lesing "Beskouings van hemel en hel" beweer Sleigh (2013:2) dat hy iets nuuts, iets anders van tyd, plek en inhoud probeer skep het, deur gebruikmaking van oorspronklike denke oor teologie: "[D]ie storie se oorsprong, vind jy moeiteeloos in ons Bybel: die Boek van Psalms is altyd daar in die middel." Verder speel die verhaal af in die "woordelose wit blad" (die sogenaamde Derde Ruimte) tussen die Ou en die

Nuwe Testament. Hy som die romantemas in *Afstande* soos volg op:

[...] slawerny en verlange na bevryding, oor hoop en wanhoop, oor gode, hulle profete en profesieë, fanatiese profete en hul kranksinnige profesieë, oor bygeloof en onkunde, valsheid en verraad, waarsêers en ander leuenaars. Maar deurgaans oor die mens [...] uitgelewer aan die tirannie van Demokrasie, benewens die tirannie van Bygeloof en die van Wetteloosheid, Wanorde [...] Chaos.

Wat hy in bostaande aanhaling bespreek is volgens Sleigh (2013) 'n lang en gevaarlike reis en daar moet gewaag word, "tot in die vyand se gebied". Omdat die tema teologies is, is dit vir hom ook 'n verkenning van die bese. Verder word die essensie van tirannie en onderdrukking ondersoek: die mens sal "nooit vry wees nie, want ons is slawe gevang in politici se drome". Verder handel dit oor die "opkoms van rede" en die gebruik van rede teenoor geweld (Sleigh 2013). In afdeling 4.3 gaan daar gepoog word om enkele romanverwysings oor skaak te verken met behulp van Heraklitus, Plato, Huizinga en Caillois se spelteorieë.

4.3 *Afstande*: die spel van konings en gode

4.3.1 Inleiding

Gegewe die bostaande uitsprake oor die mens as pion, sal die funksie van die romanverwysings na skaak deurlopend ondersoek word met verwysing na die verhouding tussen spel en mag. Aangesien die gebruik van skaak as 'n spel in die vertelde tyd (401 v.C.) van *Afstande* 'n anachronisme is, soos reeds in hoofstuk 1 uitgewys, word die skaakverwysings primêr op metaforiese vlak nagevors en vertolk.

In die eerste onderafdeling (4.3.2) word die manifestasie van skaak as strukturele organiseringsbeginsel bespreek. Die volgende onderafdeling (4.3.3) is 'n ondersoek na die hoofkarakter Nagri se siening van skaak en dambord, en hoe hy die ander hoofkarakter en protagonis, Xenophon, se gedrag probeer interpreteer en rig aan die hand van die speelelement. Deur die spel te ontleed, probeer Nagri vir Xenophon meer leer van die spel van konings (synde mag en oorlog). Die verband tussen skaak en oorlog word só gelê.

Daarop volg 'n toepassing van die ludieke (speelse) aard van kompetisie (4.3.4), wat

grotendeels gebaseer is op Huizinga se konsep van die spelende mens soos wat dit in gesprek tree met antieke Griekse spelteorieë. Caillois se opmerkings oor kompeterende spel word betrek, om in tandem met die idees van die antieke Grieke die rol van gode as skaakspelers wat menslike pionne rondskuif, te beskryf.

4.3.2 Skaak as integrale deel van die romanstruktuur

One of the favorite game structures seems to be that inherently narrative one - chess - with its characters of all classes, its intrigues and action. This is used either covertly as a structure, as in Sollers' *Drame*, or in a more overt manner, while still remaining structural, as in Nabokov's *The Defense*.

Die bostaande aanhaling uit Hutcheon (in Podol 1986:262) staaf dat skaak 'n struktuurbeginsel in narratiewe fiksie kan wees. Soos aangetoon, voer Anker (2010:223-224) aan dat skaakmetafore veral neerslag vind in *Afstande* om die onmag van die mens as pion wat onderwerp word aan politieke magte (die sogenaamde konings en prinse) te illustreer. Die voorplat is 'n uitbeelding van Die Tienduisend (synde die mag van Griekse huursoldate wat teen Artaxerxes opgetrek het en waarvan Xenophon deel was). Die roetekaart wat die opmars en die aftog van die Tienduisend aandui, word op die voorste en agterste skutblaai afgedruk (sien Bylaag D). Aanvanklik is die roman selfs uitgegee saam met 'n DVD waarop Sleigh toeligting verskaf.

Die roman betrek dié weergawe van skaak wat vandag nog steeds geld, sedert die laat-Middeleeue gespeel is en in 1924 deur die World Chess Federation vasgestel is. Hierdie nuutste weergawe verskil egter van die antieke vorm - wat in 600 n.C. en dus eeue ná die datum van die *Anabasis* wat die vertelde tyd van die roman vorm - eers in Noord-Indië ontstaan het en van daar versprei het via die antieke handelsroetes:

There was no queen next to the king; rather, there was a male advisor. Instead of a bishop, there was an elephant that could move one space at a time. As the game moved west into Europe via Persian traders and Moors over the next several hundred years, it consequently evolved into the manifestation that we know today. The king's advisor became his queen. Christian-dominated European culture installed the bishop over the elephant, and infantry was exchanged for the idea of a lowly pawn. While the pieces had taken on the modern identities by 1100 C.E., it was not until the late Middle Ages that the rules of chess dramatically shifted to resemble the modern game. It was at that time the queen gained her power on the board, the bishops were able to move unlimited spaces

diagonally, and game-play intensified, requiring fast-paced, thoughtful implementation of strategy (Pagnotti & Russell 2012:30).

Skaak word deur die World Chess Federation (2014) beskryf as 'n spel tussen twee opponente, wat hul stukke skuif op 'n vierkantige bord wat 'n skaakbord genoem word. Die speler met die ligte kleur stukke speel eerste, waarna die speler met die donkerkleurige stukke 'n skuif maak, en skuiwe vind dan afwisselend in hierdie volgorde plaas. Die meeste skaakstelte in die Weste is gebaseer op die Staunton-ontwerp, wat volgens Holquist (1968:108) slegs 'n vae en sketsagtige ikoniese verhouding toon met werklike figure, byna soos sinekdogeë in retoriek. 'n Groot menigte soldate word dus ingekrimp tot 32 stukke wat op 64 blokkies moet beweeg.

Die historiese anachronisme ten spyt, word die spel van skaak effektief in die roman se narratiewe struktuur geïnkorporeer. Titels van hoofstukke verwys meermale na skaakterme of -skuiwe. Só is daar byvoorbeeld 'n hoofstuk getiteld "Skaak", waarin Nagri die spel aan Xenophon verduidelik (351). Hoofstuktitels wat met skaakskuiwe verbind kan word en heenwys na die strategie van die spel, het noodwendig binne die romankonteks ook te doen met oorlog - "Die Ekspedisie" (19), "Die Leër" (56), "Die Inval" (65), "Die Opmars" (69), "Die Aftog" (181), "Die Herstel van Orde" (190), "Omsingel" (201), "Agtervolging" (228), "Vasgekeer" (259), "Op die Tafel" (340) en "Verbygang" (345).

Aangesien die koning in skaak van kardinale belang is, is dit opvallend dat sekere hoofstuktitels pertinent daarna verwys: "Xenophon en Die Spel van die Konings" (29), "Die Koning se Genade" (125), "Satrap Tiribazus" (272), "Die Kroon van Akkerloof" (448), "Die Goue Kroon" (508), en "Koning van Wolwe" (526). Vergelyk die volgende uiteensetting in die 2009 FIDE-reëls (Nel 2010:1) waar die rol van die koning te berde gebring word:

1.2 Die doelwit van elke speler is om sy teenstander se koning sodanig "aan te val" dat sy teenstander nie 'n geldige skuif kan maak nie. Die speler wat hierin slaag, het sy teenstander se koning "geskaakmat" en die spel gewen. Dit is ontoelaatbaar vir 'n speler om sy eie koning "onder aanval" te laat, sy eie koning "aan 'n aanval bloot te stel" of sy teenstander se koning "te neem". Die teenstander wie se koning geskaakmat is, het die spel verloor.

1.3 Indien die posisie sodanig is dat geeneen van die spelers geskaakmat kan word nie, eindig die spel gelykop.

In die teks verwys Nagri, met die oorskryf van Xenophon se teks, na die Bybelse "Boek van die Konings". Hy reken dat sy manuskrip deur "'n koning in 'n koets en 'n dame in haar reiswa" gelees sal word (16-17). Hierdie romanverwysings dui op skaakterme, want die koningin word dikwels "Dame" genoem en word in Afrikaanse skaaknotasie aangedui met die letter D (Nel 2010:20). Die koningin is in die kontemporêre weergawe van die spel die skaakstuk met die meeste mag op 'n skaakbord, maar slegs een hoofstuktitel verwys direk na hierdie stuk, naamlik "Die Koningin van Kilikië" (77). In antieke weergawes van skaak was die koningin eintlik 'n manlike raadgewer (soos reeds hierbo aangetoon in die aanhaling uit Pagnotti & Russell).

Die twee skaakstukke weerskante van die koning en koningin in die aanvangsposisie op 'n skaakbord word die *loper* of *boodskapper* genoem. Beide terme word in sommige hoofstuktitels gebruik, hoewel soms in samestellings. "Die Boodskapper" (11, 169) word twee keer gebruik as hoofstuktitel, met spesifieke verwysing na die Joodse profeet Nagri, wat as boodskapper deur die Vaders na sy volk gestuur word om die koms van die *M'siah* (Verlosser) aan te kondig. Omdat die hoofstuk "Die Oorloper" (197) fokus op Nagri, sinspeel daardie hoofstuktitel waarskynlik ook op hierdie skaakstuk. Die Engelse term vir "die loper" is "bishop", sodat dit ook na geestelike karakters in die teks kan verwys, veral aangesien Nagri 'n profeet is en dié skaakstuk in die teks 'n priester genoem word (352). Daarom verwys "Die Profeet wat van God gevlug het" (221), "'n Skip vir die Profeet" (359), "Die Profeet" (398) en "Die Swerwende Jood" (591) by implikasie ook na die loper as skaakstuk. Die gebruik van en die wisselterme vir loper as hoofstuktitels dui op die belangrikheid van hierdie skaakstuk en verwys dus meestal na Nagri. Daar is geen verwysing na die antieke naam van hierdie stuk, naamlik "olifant", nie.

Die ruiter of perd (die skaakstuk weerskante naas die lopers in die aanvangsposisie op die skaakbord) asook die kasteel of toring (die hoekstukke weerskante naas die lopers in die aanvangsposisie op die skaakbord) figureer nie prominent in enige hoofstuktitel nie, maar wel as romanverwysings wat later weer ter sprake sal kom.

Pagnotti & Russell (2012:39) beskryf die "Rooks (also known as 'Castles')" as "particularly powerful pieces when they are protecting each other and working together". Soos die meeste groot stede in *Afstande* word die ommuurde vesting van die wit marmerstad Sardis (48-50) en befaamde vierkantige torings van Troje (571) beskryf asof dit soos die skaakstuk genaamd

die kasteel, toring of "rook" funksioneer. Die oorheersende wit kleur van die marmer by Sardis ('n hoofstad onderhorig aan prins Kuros) stel in die vooruitsig dat die prins die eerste skuif gaan maak, aangesien die spel afgeskop word deur "die speler met die wit stukke" (Nel 2010:11). Nagri bevestig by implikasie hierdie romangebeure wanneer hy die aanvang van die spel soos volg verduidelik: "Die spel van die konings het begin. Die prins het geskuif, 'n waagstuk. Sy broer het geantwoord, verdedigend "(50). Koning Artaxerxes se swart kant van die bord word later weerspieël in die "pragtige swart perde, vet en blink geroskam" wat deur die Persiese ambassadeurs gery word (138). Die sentrale konflik op die slagveld / skaakbord vind dus plaas tussen die tienduisend Griekse huursoldate (wat met wit geassosieer word) en die Persiese keiserryk (in swart). Xenophon ry soms op 'n wit perd (65 – 66) en moes by verstek die leiding van die Tienduisend oorneem tydens die aftog nadat al die generaals in 'n lokval vermoor is (159-160).

Die voorbeeld van die pion word dikwels simbolies gebruik ter illustrasie van magsverhoudings (Pagnotti & Russell 2012: 32). Die verskil in rang en beweegbaarheid tussen die koningin, die generaals en die gewone manskappe of pionne lei daartoe dat "students will have a tangible frame of reference to understand the differences in societal position based upon class. They will understand the inequities between the peasant class and noble class." In *Afstande* verwys die hoofstuktitel "Die Soldaat" na Xenophon wat aanvanklik 'n blote soldaat was. Pionne se waarde is egter nie onherroeplik vasgestel nie, want - soos met Xenophon gebeur - "they can be promoted to the rank of any of the other pieces (except the king) by reaching the eighth rank on the board," verklaar Podol (1986:265).

Wanneer Nagri Xenophon se teks herskryf, herken en ontleed hy Xenophon se kodes soos "3.36. *NNV*. 2", wat verwys na die aantal dae wat hulle marsjeer het, die myle wat hulle gevorder het en dat hulle twee dae by Nineve oorgelê het. Dit herinner sterk aan die algebraïese stelsel wat vir skaaknotasie gebruik word, soos hierdie voorbeeld wat deur Nel (2010:22) aangedui word: "Wanneer 'n pion 'n stuk neem, moet die begin-ry aangedui word, dan 'n x, dan die teikenblokkie. Voorbeelde: dxe5, gxf3, axb5."

Uit die ondersoek hierbo is bevind dat skaak 'n integrale deel vorm van die romanstruktuur. Temas van oorheersing, onderwerping en mag, wat inherent is aan die spel van skaak, word op verskeie vlakke in die teks openbaar. Die verband tussen spel en mag; skaak en oorlog word vervolgens in afdeling 4.3.3 gelê met verwysing na Nagri se vertolking van die spel.

4.3.3 *Sha'ak* (Konings: spel en mag; skaak en oorlog)

Sha'ak. Soos konings, beteken dit (352).

Die beskrywing van skaak as 'n kompeterende en strategiese spel kan vergelyk word met oorlogstrategie, beweer Wimsatt (1968:69). Holquist (1968:107) waarsku egter dat die verhouding tussen skaak en oorlog neerkom op 'n abstrakte begrip: Die skaakspel behels 'n hoogs gestileerde wyse van wedywering en vereis 'n absolute, verheve en spesifieke orde, waarteenoor 'n werklike veldslag dikwels die gedaante aanneem van absolute chaos en verwarring. Huizinga se uitgangspunt dat spel (in hierdie geval skaak) 'n magsdiskoers is wat kultuurskeppend en identiteitsvormend is, dien as kompas vir die bespreking hieronder (sien afdeling 2.3 vir 'n uiteensetting van sy spelteorie).

In die hoofstuk getiteld "Skaak" is die Jood Nagri gefrustreerd omdat die soldate tydens hul verblyf in Trapezum (gedurende die aftog) net dambord speel. Nagri beskou dambord as "'n taamlik eenvoudige spel met beperkte geleenthede vir verstandelike vaardigheid" en met sy eerste poging om dambord te speel, wen hy reeds al die ervare spelers (351). Wanneer Nagri hierdie wengeld aan prostitute uitdeel, omdat hy reken dat hulle 'n rol speel in God se plan, kla Xenophon: "Jy word die spot van die regliment, Jood. Vergeet naasteliefde; probeer moeiliker speletjies as dambord" (352).

Die groot verskil tussen skaak en dambord is, volgens Elmore (2012), dat elke dambordstuk dieselfde elementêre vermoë het, terwyl 'n skaakspeler die wisselende vermoë van *elke* skaakstuk moet leer ken: "Once I understood the ability of each piece, I could plan a strategy to win the game." Dit word wyd aanvaar dat skaak as spel sekere kognitiewe vaardighede kan ontwikkel (Burgoyne e.a 2016:73, 78).

Met betrekking tot sy onderontwikkelde strategiese vaardighede as kryger beskryf Nagri vir Xenophon as "'n swak skaakspeler" wat "uit 'n onsekere posisie na 'n onbekende" spring en wat die storm kies "bo ondervraging". Nagri is oortuig daarvan dat hy wat Xenophon is, kan baat by strategiebeplanning wat aangeleer kan word deur skaak te speel. Wimsatt (1968:69) wys op die ontwikkeling van die spel van skaak uit die mens se ervaring van oorloë:

Testimonials of earlier sensibilities to this quality may be seen in the names and figures of the chess pieces: in the ancient Indian game, the King, Elephant, Horse,

and Ship; in the modern European game, the King, Queen, Rook (or battlemented tower, German *Turm*), the diagonally lancing or running Bishop (German *Läufer*), the horseback leaping Knight (German *Springer*), and the footsoldier Pawn (German *Bauer*). *Ludimus effigiem belli*, says a sixteenth-century Latin poem about the game.

Ludimus effigiem belli kan vertaal word as "ons speel 'n beeld van oorlog" en dié frase kan met vrug toegepas word op Nagri se pogings om Xenophon as skaakspeler op te lei en in die proses sy strategiese vaardighede op te skerp. Die skaakmeester Bobby Fischer (in Elmore 2012) het na bewering aangevoer dat "winning in this game is all a matter of understanding how to capitalize on the strengths of each piece and timing their moves just right."

In 'n poging om 'n gesprek met Xenophon te voer oor die mislukte strategie van die slag by Kunaxa en die strategiese beplanning rondom hulle aftog, vra Nagri aan Xenophon: "Weet jy van iemand wat skaak speel?", met die eintlike bedoeling om Xenophon te leer speel (352). Nagri verduidelik dat die skaakbord "is soos vir dambord, met sestien stukke aan elke kant, 'n koning, koningin, twee torings, twee priesters, twee ruiters en agt voetvolk. Elkeen van die vyf range begin van 'n vaste plek op die bord. Die konings soek mekaar se lewe" (352).

Xenophon protesteer dat dit "[k]link na méér oorlog" en Nagri bevestig dié stelling. Hy (Nagri) vertel dat hulle die spel in Babilon "*sha'ak* genoem [het], die spel met konings, die spel van konings, die koning van spele". Hy beklemtoon die strategiese aard van die spel en watter vrae die speler moet vra, hoe die bord bestudeer moet word en hoe die speler die opponent se strategie probeer ontken:

Julle skuif, julle spring, julle jag mekaar, afstande is betrokke, die geveg gaan heen en weer oor die bord soos julle mekaar probeer vaskeer [...] Jy bereken jou aanslag vyf, ses, sewe skuiwe vooruit, keer jou opponent vas, vang hom. *Sjah mat*, sê jy: Dood is die koning (353).

Volgens Nagri is daar "ontelbare skuiwe, almal verskillend" en hy probeer Xenophon oplei om as speler "baie moontlikhede" te oorweeg. Hy beskryf hoe daar oral op die bord "klein gevegte" opvlam (soos wat Xenophon by elke dorp beleef), dat daar soms niks gebeur nie, dat die begin van die spel dikwels stadig is om te verhoed dat die speler foute maak, want 'n speler wat 'n fout maak herstel nie maklik daarvan nie (sy oorhaastige openingskuif was

byvoorbeeld fataal vir prins Kuros). Wat belangrik is vir die huursoldate se aftog, is ook belangrik gedurende skaakspel - jy dink oor jou spel, ontleed jou skuiwe: "Waarom het jy verloor, was dit oor een groot fout of 'n hele paar kleineres?" (353).

Daarop wil Xenophon weet of Nagri probeer verduidelik dat, "as jy teen 'n regte koning speel", jy moet "weet hoe om te verloor". Nagri knik en sê: "Jy moet die kuns ken", waarop Nagri wil weet wie die wit kant se taktiek by Kunaxa - die geveg waartydens prins Kuros gedood is - beplan het. Xenophon antwoord "Zeus weet" (geen mens weet nie), omdat hy op daardie stadium nie 'n leier was nie. Boonop verhard Xenophon hom daarteen om die spel te leer (354), wat impliseer dat hy onwillig is om as leiersfiguur oorlog te voer en strategies te beplan.

Deurentyd word Nagri aangedui as die skaakstuk genaamd die *loper*, *biskop* of *boodskapper*, soos veral blyk uit die hoofstuktitels (sien afdeling 4.3.2.). Nagri beskryf dié skaakstuk as 'n priester (352). Ten spyte daarvan dat Nagri vrywillig sy rol as uitverkorene en boodskapper aanvaar (164), sien hy homself (595) en die Griekse soldate (409) ook as pionne. Dit maak Nagri nie noodwendig magteloos nie, omdat hy óók reken sy hand kan pionne skuif (595). Selfs wanneer die spel verby is, wanneer Nagri oortuig is dat die *Shaitan* (satan / die bose) weereens gewen het (590), word die boodskapper nie van die bord verwyder nie, maar net reggeskuif vir die volgende spel: "Hy moet bly leef tot die Verlosser verskyn," want die profeet Jeremia se woorde rig hom: "Ek stel jou aan om konings en koninkryke uit te ruk en te verwoes, maar ook om nuut te plant en te bou" (597). Die Griekse historikus Polybius beweer dat Alexander die Grote Xenophon se *Anabasis* gebruik het as gids tydens sy suksesvolle ekspedisie teen Persië (soos gestaaf in Howland 2000:875). In die roman oorhandig Nagri dan ook sy afskrif van Xenophon se aantekeninge oor die mislukte veldtog aan die vader van Alexander die Grote (607 – 609) om 'n nuwe skaakspel te begin.

Met verloop word Xenophon in die roman metafories vergelyk met verskeie skaakstukke soos wat sy politieke invloed toeneem: eers is hy blote waarnemer (33 – 34), word dan pion (49), later 'n ruiters (65 – 66), dan 'n loper / profeet/priester (191) en uiteindelik 'n tipe koning (die "generaal" wat die finale besluite neem). Xenophon vertel aan Nagri dat sy ergste teleurstelling is dat hy nie "in die vyand se vesting, Babilon self" kon staan "met sy koning [Artaxerxes] se dood" nie: "*Sjah mat*, soos jy sê. Ek wou die hart van die Bose sien, en antwoorde kry op vrae waarmee ek op dié tog gekom het. Ek wou iets doen vir my stad en my

mense." Daarop antwoord Nagri dat Babilon nie 'n hart het nie en dat die stad se boosheid daarin lê (402).

Soms is Xenophon wel 'n skaakspeler, oftewel 'n strateeg (in teenstelling met Nagri se indruk van Xenophon se vermoë op bl. 28): "Aan sy fyn beskrywing van strategie en militêre prestasie kan Nagri sien hoe trots Xenophon voel op wat bereik is. Dit is 'n persoonlike sukses." Soos 'n skaakspeler wat die oorwonne stuk van die bord verwyder, "stip [Xenophon, die generaal] nie die Drilae se stad op sy kaart aan nie, noem nie die plek se naam nie". Dit word 'n vergete ruïne en al die onskuldige bloed wat verspil is, word nie genoem nie. Xenophon wen, "maar word nooit ryk nie, en sy plesier is net in sukses en in die agting van sy gelykes. Hy wys dit in sy gedrag, hoe hy meer waag, met groter selfvertroue en meer plesier in sy suksesse." Hy moedig ook die soldate aan met 'n skouerklap en woorde, wat hulle beskou "as 'n groot eer en 'n verbasende ding wat nooit tevore gebeur het nie" (366), wat 'n mens die indruk gee dat Xenophon beskou word as 'n grootse leier, amper soos 'n koning.

Wanneer die spel verby is, word generaal Xenophon deur Sparta uit sy stad verban. Die Veldowerste roep hom om op 'n nuwe ekspedisie teen die Perse te gaan. Hy het geen keuse nie, want "Sparta beveel". Daarom groet hy "wat menslik en goed is en word weer voetsoldaat" (617). 'n Nuwe skaakspel begin.

Die metaforiese winste van skaak as strategiese magspel is van belang by die uitbeelding van beide Nagri en Xenophon - vir Nagri omdat hy die spel sien as die beste manier om strategie vir 'n werklike oorlog aan te leer. Hy beskou homself as 'n boodskapper (dus loper) en profeet wat gestuur is om die pad vir die Verlosser gereed te maak, soos Johannes die Doper in die Nuwe Testament. Sy hoop was daarop gevestig dat Xenophon die Jode se Verlosser sou wees, en nie dat Xenophon bloot die huursoldate sou teruglei na hul land van herkoms nie.

Deur die verskillende rolle wat Xenophon op of langs die skaakbord in die teks speel, kan die leser 'n beter begrip vorm van hierdie komplekse karakter. Hy is 'n onwillige, maar sterk leier wat deur ander skaakspelers in die roman (die konings en gode) gebruik kan word as ruiter, loper, raadgewer of koning. Sêlf voel hy voortdurend so magteloos soos 'n pion wat rondgeskuif word deur magte buite sy beheer.

Die rol van die gode as skaakspelers word vervolgens ondersoek in afdelings 4.3.4 en 4.3.5 met verwysing na die antieke Grieke se siening van kompetisie (wat ten grondslag gelê het van Huizinga se beskrywing van oorlog as spel).

4.3.4 Oorlog as spel: die ludieke aard van kompetisie

In hierdie onderafdeling word daar stilgestaan by die ludieke (speelse) en agonistiese (kompeterende) aard van die antieke samelewings in *Afstande*, gebaseer op Huizinga (1950:117) se siening om "[v]echten een spel te noemen". In 'n roman oor antieke samelewings en hul wêreldbeskouings is dit sinvol om terug te verwys na Heraklitus en Plato se invloed op Huizinga (sien afdelings 2.2.1 en 2.3) Die relevansie van skaak as 'n kompeterende magspel wat deur die gode (as skaakspelers) gespeel word, kom ten slotte aan bod.

4.3.4.1 'n Antieke siening: die mens as speelding van die gode

Die genadige Apollo aan wie Xenophon getrou sy donkerpers dankoffer op die grond giet, word wakker uit 'n salige droom van sagte Aphrodite in 'n veld van rooi blomme, en onthou die naam wat sy in sy oor gefluister het: Xenophon van Athene. Hy glimlag en dink aan daardie arm jong man wat hom 'n wit oskalf by Delphi geskenk het, en aan wie sy belofte was: Ek sal tot die einde by jou wees. Apollo steek sy hand uit na 'n skaakbord so groot soos die heelal langs sy bed. Aphrodite se laaste skuif was soos gewoonlik slim, waaghalsig en uitdagend. Hy weet sy hou hom dop. Hy probeer die spel vir haar bevredigend en aangenaam maak. Laat die einde vir Xenophon dan begin (550).

In *Afstande* blyk dit dat die antieke samelewings, veral van die antieke Grieke en Hebreërs, nie alleen agonisties van aard was nie, maar dat daar ook geen duidelike afbakening tussen die sfeer van spel en die sferes van godsdiens en staat was nie. In hoofstuk 2 (afdeling 2.2.1.2) is Plato se spelteorie, naamlik dat mense die gode/God se speelgoed is, helder uiteengesit. Sy voorganger, Heraklitus, se verduideliking dat die gode 'n bordspel met die mens speel, het in afdeling 2.2.1.1 ter sprake gekom.

Hierdie spelbeskouings van Heraklitus en Plato vind toepassing in die roman met verwysing na die mens as pion van die gode. Huizinga (1950:32) meen dat "[met] den mythus tracht de

vroege mensch het aardsche te verklaren". Vergelyk die bostaande kernaanhaling (en motto hierbo by 4.3.4.1) wat die magsverhouding tussen die Griekse gode (Apollo en Aphrodite) en die mens (in die gedaante van Xenophon) saamvat.

Die profeet Nagri benader ook die lewe as 'n Platoniese spel, maar verwys vanweë sy Joodse kulturele raamwerk na dié oorhoofse skaakspel as een tussen God en *Shaitan* - eerder as 'n skaakwedstryd tussen die opponerende Griekse gode Apollo (Rede, maar ook dubbelsinnige professie) en Aphrodite (Liefde/Skoonheid, dus emosie) soos wat Xenophon dit sien. Nadat Nagri afskeid geneem het van Xenophon, vra hy die volgende vraag hardop aan homself: "Is die spel hiermee afgeloop? Word die pionne, lewend en dood, weggepak en gaan die spelers nou huis toe?" (590).

Die Grieke het voor enige besluit eers die gode geraadpleeg en slegs gehandel volgens die uitkoms wat deur die priesters bekend gemaak is nadat 'n heilige ritueel uitgevoer is. Net so bring Prins Kuros offers aan die gode voordat hy sy broer, koning Artaxerxes, se magte aanval: "Waarsêers het geoffer [...] Die tekens is goed. Versprei die nuus." Daarop bemoedig onderoffisiere die linies - dus die pionne - met wyses en die woorde: "Eer aan Zeus [...] Zeus die Vader." Wanneer die Grieke hulle skilde optel, laat sak hulle die "spiespunte gelyk met die grond, begin die *paeon* aan Zeus sing en stap afgemete vorentoe teen die koning se leër (119-120).

Hierdie vasberade opmars herinner aan die skuiwe tydens 'n skaakspel, waar elke stuk se beweging bepaal word deur die besluite van die spelers en die reëls van die spel. So mag 'n pion een of twee blokke en slegs vorentoe in dieselfde ry beweeg, tensy dit 'n stuk van 'n teenstander wil neem, waarvoor die pion skuins moet beweeg na die blok in die naasliggende ry (Nel 2010:5).

Die lot van die mens word dus vir die antieke Griekse filosowe bepaal deur die spel van die spesifieke gode waarin hulle glo. Die mens is deel van hierdie spel (dikwels 'n pion) en probeer - aldus Heraklitus (in Dursun 2007:70-71) en Plato (in Celano 1991:138) - om die gode se spel na te boots sodat hulle die beste weergawe van hulleself kan wees. In *Afstande* neem hierdie spel van die gode (en die mens se nabootsing daarvan) dus die vorm van 'n skaakspel aan, wat dikwels uitgebeeld word as 'n magstryd tussen Apollo en Aphrodite (vir die Grieke) of tussen God en *Shaitan* (vir die Jode).

4.3.4.2 Oorlog as spel

Soos reeds genoem in afdelings 1.2.2 en 3.3.2, herlei Huizinga (1949:13-15) die funksie van spel in die hoër vorme na twee essensiële aspekte: spel is 'n wedstryd vir iets of 'n vertoning van iets. Huizinga (1949:89-90) is daarom oortuig dat oorlog wat aan reëls gebonde is, al die formele kenmerke van spel vertoon. Hy meen dat oorlog as 'n kulturele funksie gesien word, maar net wanneer dit gevoer word binne 'n kring waar elkeen gelyk is. Buite die sfeer van gelykes verloor oorlog die speelkwaliteit.

Die stryd tussen die huursoldate en die Persiese leër is op die oog af 'n gelyke stryd. Die huursoldate is aanvanklik oortuig dat hulle die oorwinning behaal het (123). In die spel van skaak is dit "a finely conceived rule [...] that the King is never actually captured," verduidelik Wimsatt (1968:70). Wat met prins Kuros gebeur het, wyk dus af van die reëls van 'n hedendaagse skaakspel, maar rig die res van die gode se skaakspel. Ten spyte van die oorwinning word prins Kuros, aan wie se kant die Griekse huursoldate geveg het, gedood deur 'n Ethiopiër wanneer hy (Kuros) vir koning Artaxerxes wond (121, 125). Prins Kuros word dus nie deur die gode gebruik as die koning aan die wit kant van die spel nie, want dan sou die skaakspel dadelik tot 'n einde gekom het met sy dood (skaakmat).

Kuros se dood baan egter die weg vir Xenophon se leierskapsrol en van daardie romanmoment af word hy (Xenophon) geassosieer met die skaakstuk van die koning - wat steeds deur die gode rondgeskuif of "gespeel" word (afdeling 4.3.4.3 stel ondersoek in na die rol van sodanige spelers).

In *Afstande* voer die mense oorlog in nabootsing van die gode se skaakspel. Volgens Huizinga - in navolging van die antieke filosowe - skeep sodanige (nabootsende) oorlogspel kultuur en identiteit. Bonenfant (in Gadbois, Dallaire & Robidoux 2010:21) bevestig dat spel spesifiek is tot historiese kontekste en kulture. Dit impliseer dat die kultuur van die argaïese Grieke, Perse en Jode dus afgelei kan word uit die spelverwysings in die roman.

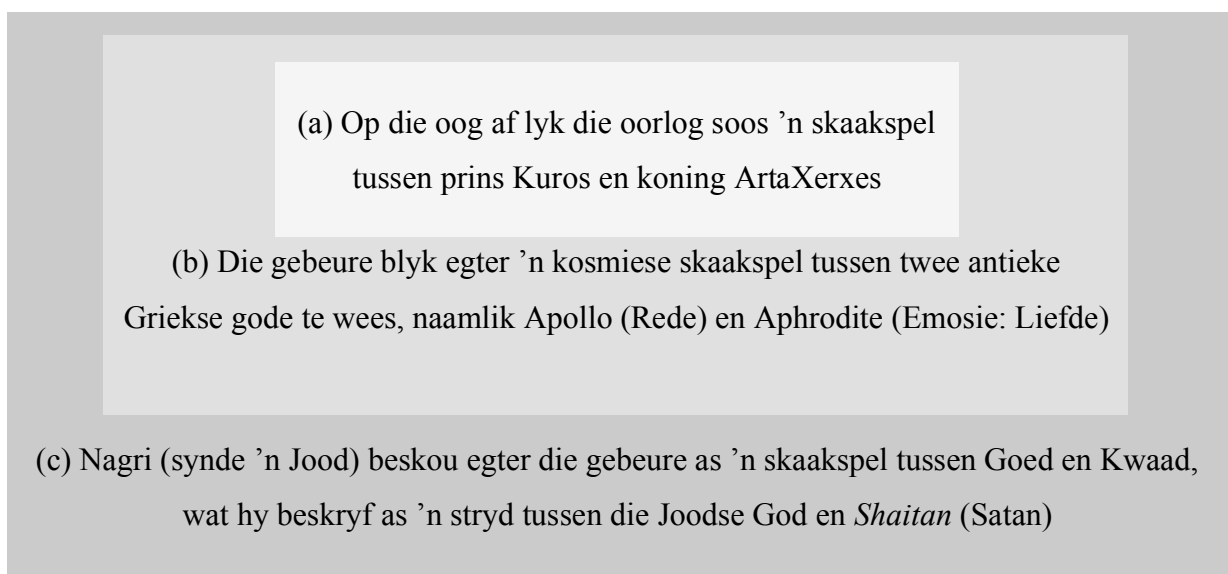
4.3.4.3 Kompetierende spel (*Agôn*)

In ooreenstemming met ander spelteoretici, het Caillois (1961) ook sekere aspekte van spel geïdentifiseer (afdeling 2.4.2) wat deur die loop van die bespreking betrek sal word waar dit

relevant is (en in vetdruk aangetoon sal word). Soos beredeneer in afdeling 4.3.4 is die skaakspel in die roman 'n strydlike spel, wat gekategoriseer kan word as *agôn* ('n kategorie van spel wat deur Caillois benadruk word).

Hoewel Caillois (1961:62) nie soos Huizinga oorlog as spel sien nie ["tournaments (are) games, wars are not"], is die argument in hierdie studie nie of oorlog as spel beskou kan word al dan nie, maar eerder op die metaforiese implikasies van skaak as spel (wat weliswaar sekere assosiasies met oorlogstrategie het). Soos hierbo betoog, word die gode se manipulasie van die opmars, die enkele veldslag tussen prins Kuros en koning Artaxerxes asook die afdruk voortdurend gelykgestel aan 'n skaakspel.

Die vertellende karakter Nagri beskou die oorlog en die gebeure as 'n **spel-binne-'n-spel** (*mise-en-abyme*) – deur (a) politieke figure soos konings en prinse, (b) antieke Griekse gode, en (c) deur die Joodse God, sy profete en die *Shaitan* (50 en 590). Hierdie verwikkelde spel-binne-'n-spel word in die onderstaande diagram uitgebeeld.



Die oorhoofse kosmiese skaakspel vind plaas tussen die twee antieke Griekse gode - Apollo versus Aphrodite - wat onderskeidelik Rede (asook Professie) en Emosie (Liefde, asook Skoonheid) versinnebeeld [sien (b) in die diagram]. Die mens is die skaakstukke waarmee gespeel word. Selfs wanneer die handeling beskryf word asof dit deur prinse en konings uitgevoer word, verwys dit eintlik na die magstryd tussen hierdie twee strydende gode of magte.

Die prinse en konings se besluite word uitgebeeld asof dit skuiwe is wat hulle sêlf bedink, maar eintlik is hulle blote skaakstukke wat deur die gode beheer word [sien (a) in diagram bo]. Ryall, Russel & MacLean (2013:3) voer aan dat "[i]n archaic, pre-Socratic, pre-rational Greece, play was the prerogative of violent, unpredictable gods who used people as their playthings." Die stelling vind toepassing in die roman waar die antieke Griekse gode Apollo en Aphrodite (wat die opponerende kragte van Rede en Emosie – Liefde – verteenwoordig) uitgebeeld word as twee skaakspelers wat teen mekaar speel met mense as die pionne wat deur hulle rondgeskuif word (550). Ongelukkig kan die antieke Griekse beginsels van geluk (*tyche*), die regte tyd (*kairos*) en noodlot/bestemming (*moira*) nie buite rekening gelaat word nie (Riley 2005:110) en beïnvloed hierdie magte ook die spel.

Soos blyk uit die motto by hierdie afdeling, steek Apollo sy hand uit na "'n skaakbord so groot soos die heelal" wat langs sy bed staan. Alvorens hy 'n skuif maak glimlag hy. Aphrodite se skuiwe word beskryf as "slim, waaghalsig en uitdagend". Sy is 'n waardige opponent en haar teenstander probeer om die spel vir haar "bevredigend en aangenaam" te maak (5). Die spelers in hierdie magtige skaakspel - Apollo en Aphrodite - put genot uit die spel waarmee hulle besig is; hulle vermaak en beïndruk mekaar selfs (550).

Caillois (1961:6) omskryf suiwer spel as 'n gebeurtenis wat **binne afgebakende grense van tyd en plek** plaasvind. Homan (2013:100) bevestig hierdie stelling: "Play is always carried out within a certain play space (*Speilraum*) and within the realm of different rules and boundaries." Ten opsigte van die afgebakende ruimte van die spel, verduidelik Nagri aan Xenophon dat 'n skaakbord soos 'n dambord is en verduidelik dan daarna die posisies van die skaakstukke (352). Nagri beskryf die afgebakende speelruimte waar die legende van Trojé afgespeel het aan Xenophon asof dit 'n skaakbord is. Dit is die gebied of **speelruimte** waar "gode en mense gestry het en kosbare legendes ontstaan" het. Nagri loop langs Xenophon se perd en dink: "Waar is die hoë gode wat hier, op dié juiste skaakbord, Homeros se wilde helde soos pionne rondgestoot het?" (569-572).

Aanvanklik was Nagri gefrustreerd met Xenophon se onwilligheid om skaak te leer speel, en verwyrt hom dat hy te trots was om "selfs eens 'n bordspeletjie te verloor". Hy kom 'n jaar later wel tot nuwe insigte, wanneer Nagri besef dat die speelruimte van die skaakbord veel groter is: "[I]n die herberg vir vreemdelinge in Bisantion, begryp hy dat die gelyk slagveld

met houtkonings en popsoldaatjies - dertig dwerge in twee kleure geverf op 'n gelyk tafereeltjie waarvoor niemand 'n swaard sal lig nie - geheel te klein was vir die man [Xenophon] se gees." Weereens erken Nagri die rol van die gode in Xenophon se noodlot: "Maar veral, bowenal, omdat geen gode daar [op 'n houtskaakbord] saamspeel nie" (354).

Die gode se skaakbord of heilige speelruimte, daarenteen, is veel groter as die houtskaakbord: dit is "so groot soos die heelal" en betrek die lotgevalle van alle mense op alle plekke. In die roman is die speelruimte ('n konsep wat deur Huizinga die towersirkel genoem word) dus 'n groot skaakbord, naamlik die heelal (550).

Vir Gadamer (in Boronat 2013:91) is die konvensies van spel 'n belangrike deel daarvan. Nagri vergelyk die **reëls** vir sy eie lewe as soldaat van God met dié van generaal Agosios se riglyne vir die kryger: "[o]rde, alleen orde, is die riglyn op die skaakbord én die spel se reëls" (461).

Lipking (2003:156) wys daarop dat 'n skuif tydens 'n skaakspel die beste is "for the problemist, when most ingenious; for the player, when most advantageous". Om byvoorbeeld 'n perd in skaak op te offer, verteenwoordig uit 'n speler se oogpunt 'n taktiese oplossing tot 'n strategiese probleem. Kuros huiwer ook nie om "'n koningin op die altaar van sy ambisie" neer te lê om sy huurlinge te betaal nie. Hy dink strategies "soos 'n skaakspeler [...] verskillende stappe van aanval op 'n koning deurdink" (95). Xenophon se neef Proxenos het Kuros se oorlogsverklaring teen sy broer nooit anders gesien as 'n uitdaging tot 'n pot skaak nie, waarin "die sterkste tot wenner verklaar sal word en met die prys wegloop" (94). Artaxerxes is egter "nooit mislei deur die eenvoudige, dom, vals skuiwe van sy enigste broer nie. Hy het presies geweet waar en hoe sterk sy teenstander is" (76).

Nagri skryf in 'n brief aan Xenophon dat hy (Nagri) hom ingemeng het in die spel van konings en sêlf deel geword het daarvan. Hy tipeer homself as die pion én die hand wat die pionne skuif (595-596).

Vir Caillois (1961:9) kan die rigting en resultaat van 'n spel **nie vooraf vasgestel** word nie. 'n Mate van innovering word aan die speler se inisiatief oorgelaat. Huizinga meen, soos Caillois, dat spel onseker is en wys op 'n mate van spanning in spel. Dit is veral in "het antithetische spel van agonale aard" dat die element van spanning en onsekerheid die hoogste graad bereik,

argumenteer Huizinga (1950:75-76). Hierdie spanning en onsekerheid is kenmerkend van die skaakspel van die wispelturige gode in *Afstande*. Dit wil aanvanklik voorkom asof Xenophon nooit die posisie van koning op die skaakbord sal inneem nie, maar na die afsterwe van Kuros, is dit juis die (skaak)posisie waarin die antieke Griekse gode hom ontplooi vir hulle spel. Apollo maak 'n skuif waarmee die einde vir Xenophon begin (550). In skaakterme word so 'n finale skuif beskryf as skaakmat, 'n posisie waar die koning nie sy teenstander kan ontsnap nie en wat dan die spel beëindig.

4.3.5 Gevolgtrekking

Tematies sluit *Afstande* aan by vorige historiese romans van Dan Sleigh, waarin die mens deur kritici soos byvoorbeeld Anker (2011) bestempel word as pionne wat uitgelewer is aan groter magte buite sy/haar beheer. Die spel van skaak is die metaforiese spil waarom die romanstruktuur en -inhoud draai en sommige hoofstuktitels word selfs ontleen aan skaakterme en skaakskuiwe. Met dié romanmatige ontginning van die skaakgegewe tree die roman, soos *Klimtol* in die voorafgaande hoofstuk, ook toe tot die literêre speldiskoers in Afrikaans. Die skaakgegewe in die teks is egter nog nie voorheen na behore bestudeer nie en in hierdie opsig vul die studie dus 'n belangrike leemte in die Sleigh-kritiek.

Daar is interessantheidshalwe gewys op die historiese onjuistheid wat ontstaan omdat skaak as spel rondom 600 n.C. en - in die huidige formaat - eers in die laat-Middeleeue as spel ontwikkel het. Hierdie chronologie strook nie met die vertelde tyd (ongeveer 400 v.C) in die roman nie, wat op die Griekse historikus Xenophon se *Anabasis* (oor die opmars en aftog van die “Tienduisend” Griekse huursoldate) as oorteks gebaseer is. Die fiktiewe verhaal van Nagri die Jood word hierop gesuperponeer sodat beide die antieke Griekse en Joodse mitologieë in die roman verteenwoordig word.

Hierdie romankonteks lei daartoe dat die antieke Griekse filosowe soos Heraklitus en Plato se idees oor spel sinvol aangewend kan word by die bestudering van skaak as spelmerker in die teks. Hulle invloed op Huizinga en later ook op Caillois (wat met betrekking tot beide deurlopend vermeld word) is voorheen reeds uitgewys (vergelyk afdelings 2.2.1, 2.3 en 2.4.2).

Die verband tussen mag/oorlog/kompetisie en spel word metafories in die teks verbeeld deur talle verwysings na die bordspel skaak, wat dikwels met oorlogstrategie vergelyk word (Wimsatt 1968:69). Al die verskillende vlakke van “skaakspel” (die spel-binne-die-spel) wat in die roman geïdentifiseer word, word in die diagram in afdeling 4.3.4.3 uiteengesit. Op een vlak word die stryd tussen politieke figure/spelers soos konings en prinse (byvoorbeeld tussen Kuros en Artaxerxes), terwyl daar op ’n ander, groter kosmiese vlak ("die heelal as skaakbord") ’n skaakspel tussen die gode van Rede/Professie (Apollo) en Skoonheid/Liefde (Aphrodite) plaasvind.

Dié opponerende gode manipuleer die mens (koningen en prinse ingesluit) soos ’n skaakstuk of marionet (aldus Plato). Omdat spel egter kultuurspesifiek is, beskryf die romankarakter Nagri, wat ’n Joodse profeet is, hierdie kosmiese skaakspel tussen die gode as ’n stryd tussen God en *Shaitan* (wat weer binne konteks vertolk kan word as ’n stryd tussen Goed en Kwaad). Juis vanweë hierdie kultuurspesifieke en -skeppende funksie van spel, is bevind dat ’n verkenning van die spelverwysings in die roman in effek ook ’n ondersoek na die kultuur en identiteit van die onderskeie spelers is.

HOOFTUK 5: DIE MILITÊRE SKOUSPEL - 'N OORWEGING VAN SPEL IN *SIRKUSBOERE* (2011)

Wanneer die stof gaan lê en dit tyd raak vir oorgee, reg aan die einde van die Paardeberg-tablo, stap Ben met sy megafoon tot in die middel van die arena. "Die Boere is verslaan," kondig hy aan. "Verpletterend verslaan." [...] Piet klim van sy perd af en gaan staan met 'n geboë hoof voor Roberts. Agter hom huiwer sy vrou en agterryer wat lyk asof daar trane oor sy wange loop. Die gehoor versober. Die applous rafel uit. [...] "Nóg," roep die toeskouers sodra hy buite sig verdwyn. "Nóg!" (39).

5.1 Ter aanvang

Die roman *Sirkusboere*, waarin beskryf word hoe Piet Cronjé sy vernederende oorgawe by Paardeberg herhaaldelik moet opvoer by die Wêreldskou in St. Louis, sluit aan by 'n tradisie waar talle Afrikaanse tekste met die Anglo-Boereoorlog (ABO) / Suid-Afrikaanse Oorlog (1899 – 1902) in gesprek tree. Dié oorlog word tereg deur Naudé (2012) as meesernarratief binne die Afrikaanse letterkunde beskou. *Sirkusboere* ondermyn egter die tradisionele uitbeelding van die Boerekrygers as dapper bittereinders deur te fokus op die versweë geskiedenis van die Boeregeneraals (of "sirkusboere") Ben Viljoen en Piet Cronjé se deelname aan militêre krygspele voor groot Amerikaanse gehore vir finansiële gewin.

Van der Merwe (2011) verwys na die opkoms en ondergang van Frank Fillis se sirkusvertonings as "die narratiewe raamwerk" waarbinne 'n aantal boeiende temas vergestalt word, waaronder die Afrikaner se verwerking van 'n traumatiese oorlogsgeskiedenis – en die feit dat elkeen van die sentrale karakters 'n eie variasie op hierdie tema bied. Die spelmerkers in die teks word ondersoek met verwysing na Huizinga en Caillois se teorieë van spel en met die doelwit om die roman, soos die vorige twee Afrikaanse voorbeeldtekste wat bespreek is, binne die kontoere van die literêre speldiskoers te plaas.

Ter inleiding word die resepsiegeskiedenis van *Sirkusboere* in afdeling 5.2 nagegaan. Daarna, in afdeling 5.3, volg 'n lesing van die ludieke en dubbelsinnige aard van die spelverwysings in die teks. Spel word as integrale deel van die romanstruktuur in 5.3.2 bestudeer, terwyl die verskillende vorme van spel soos deur Caillois geïdentifiseer daarna aan bod kom: kompetisie, kansspel, nabootsing en duielsing soos wat dit voorkom in onder andere die

sirkus (of reisende kermis), die spektakel en vaudeville. Die Dionisiese spelmegemeenskap in die roman word, in navolging van Caillois se tipering, ook bekyk. In afdeling 5.4 word stilgestaan by verbandhoudende aspekte van spel soos vermomming/maskers, rolspel, mites en identiteit. Die artistieke funksionaliteit van die spelverwysings word kortliks in afdeling 5.5 geskets.

5.2 'n Resepsiegeskiedenis van *Sirkusboere* (Loots 2011)

5.2.1 Inleiding

Sonja Loots (1972–) publiseer in 1995 die novelle *Spoor* (1995). Dié novelle is onder leiding van Etienne van Heerden geskryf as deel van 'n honneurskursus in Afrikaans-Nederlands aan Rhodes Universiteit, met spesialisering in skeppende skryfwerk. Volgens Terblanche (2014b) het *Spoor* groot belangstelling uitgelok. Die titel vertoon volgens haar raakpunte met talle spore - plantspore, dierspore en treinspore (asook die spore van twee kinders op pad na volwassenheid). Loots het verskeie kortverhale gepubliseer en is tans dosent in Afrikaanse letterkunde aan die Universiteit van Kaapstad asook rubriekskrywer by *Weekliks* ('n bylaag tot die Sondagkoerant *Rapport*). Haar akademiese loopbaan is voorafgegaan deur onder andere 'n periode as draaiboekskrywer vir die televisiesepie *7de Laan* asook boekeredakteur van *Rapport*.

Terblanche (2014b) vermeld dat Loots reeds as tiener sosiale kwessies in haar werk aangespreek het en verwys na die kortverhaal "Floewp", wat handel oor "'n gesin se aanvaarding van 'n seuntjie met Down-sindroom". Volgens Loots het sy lank reeds geweet dat sy *Sirkusboere* wou skryf, maar haar werk in die media en televisie, verhuisings, geboortes en reise het haar te besig gehou. Die selfmoord van Sello Duiker was egter vir haar die katarsis "om die skrywersinstink te gehoorsaam" (Slippers 2011). Die publikasie van *Sirkusboere* was Loots se literêre deurbraak en sy is in 2012 met die Eugène Marais- en M-Netprys daarvoor bekroon.

5.2.2 *Sirkusboere*: 'n resepsiegeskiedenis

Sirkusboere (2011) handel oor die lot van oudstryders wat ná die Anglo-Boereoorlog/Suid-Afrikaanse Oorlog van 1899-1902 deur 'n sirkusbaas, Frank Fillis, genader is om 'n skouspel

op te voer in die Amerikaanse stad St. Louis. Die skouspel het behels dat hulle 'n nabootsing van die vernederende slag by Paardeberg twee maal per dag voor "sirkusgehoere" moes opvoer (12). Loots se roman is gebaseer op werklike gebeure en is geïnspireer deur 'n monografie, *Die Boere-sirkus van St. Louis* (1904), deur die sportwetenskaplike Floris van der Merwe, wat in 1998 verskyn het (NB-Uitgewersportaal 2013; Brümmer 2011b). Viljoen (2011) beskryf die werklike gebeure as "só bisar dat dit klink na iets uit 'n roman versin deur iemand met 'n vrugbare verbeelding". Die roman is voorafgegaan deur 'n Engelse kortverhaal, "Circus Boers" wat op LitNet gepubliseer is (Loots 2004).

Die roman word deur Barnes (2014:2) in haar proefskrif "Die karnavalisering van geskiedskrywing in die roman *Sirkusboere*" beskryf as 'n komplekse teks wat uit verskeie invalshoeke bestudeer kan word. Barnes (2014:1) se studie benadruk die metahistoriese en karnavaleske aard van *Sirkusboere*, asook die mate waarin die "problematisering van geskiedskrywing die (post)koloniale gesprek in die roman beïnvloed".

Volgens Viljoen (2011) bied Loots se revisionistiese roman die kans om die impak van die oorlog te verken. Sy beskryf die roman as 'n intelligente en welgeskrewe roman wat kommentaar lewer op "menslike swakheid én heroïsme, opportunisme én oorlewingsvermoë". Die skryf van historiese romans is 'n manier om sin te maak van die hede en Taljaard-Gilson (2013:380) beweer dat die bestaan van sodanige romans kan dien as 'n strategie "om traumatiese geskiedenis te verwerk," maar ook om historiese medepligtigheid te erken.

In sy ondersoek na historiese fiksie van Afrikaanse skrywers oor die Anglo-Boereoorlog (1899-1902), poog Pretorius (2015a:61-62) om die "historiese korrektheid van voorstellings" in die betrokke werke vas te stel. Hy verwys na die aanvanklike gebruik van dié tema deur vroeë Afrikaanse skrywers en veral "volksdigters" wat "die heldedade van die slagveld besing of die lyding en sterftes van die Boerevroue en -kinders betreur" ten einde Afrikanernasionalisme te bevorder.

Pretorius (2015b:100-101) bestempel *Sirkusboere* as alternatiewe (of revisionistiese) historiese fiksie omdat dié historiese gegewens "ondenkbaar" sou wees binne die Afrikanernasionalistiese paradigma. Volgens hom sou Cronjé vir sy "verraad" gemarginaliseer word en Ben Viljoen weer vir sy "flambojantheid en versaking van

Afrikanernasionale waardes". Vanuit 'n postkoloniale perspektief kan daar egter opnuut na dié versweë geskiedenis gekyk word. Volgens Taljaard-Gilson (2013:380) dien die kreatiewe historiografie as 'n middel "om geskiedkundige feite wat in formele geskiedskrywing verdraai of verswyg is, reg te stel en openbaar te maak".

Burger (2015:81), in reaksie op Pretorius se artikel, beklemtoon dat historiese romans 'n geloofwaardige fiksiewêreld moet skep wat as 'n estetiese illusie tot stand gebring word. Historiese romans poog, volgens Taljaard-Gilson (2013:380) "om die Zeitgeist, politieke gebeure en sosiale omstandighede van 'n spesifieke tydperk, asook die impak daarvan op 'n individu of groep mense, in realistiese besonderhede uit te beeld".

Met betrekking tot moontlike historiese inkonsekwentheid, verwys Pretorius (2015a:68) na "die indrukwekkende sewe bladsy-diskussie" agterin die roman, waarin Loots (2011:373-379) die bronne wat sy geraadpleeg het, erken. Hierdie uitstekende navorsing lei daartoe dat daar "nie historiese feitefoute wat die historikus pla" in Loots se roman voorkom nie. Pretorius bevind dat die karakterisering van Frank Fillis, Piet Cronjé en Ben Viljoen "histories verantwoordbaar" is en vermeld Loots se "empatieke benadering" (Pretorius 2015a:68, my beklemtoning). Vergelyk oor historiese onjuistheid die opmerking in hoofstuk 4 oor die anachronistiese uitbeelding van skaak in *Afstande* (2010) asook byvoorbeeld soortgelyke kritiek teen die histories-inkorrekte gebruik van 'n Tiger Moth-vliegtuig in die film *The English patient*.

Van Coller (2012:177) beskou *Sirkusboere* as 'n outentieke historiese verslag en skryf dit toe aan Loots se deeglike navorsing oor gebeure, en haar "weergawe van gewoontes, drag en gedrag" asook "'n argaïes getinte register van Afrikaans" wat die geskiedenis op 'n geslaagde manier herskep. Aspekte van 'n kultuur wat dreig om in die vergetelheid te verdwyn, beweer Taljaard-Gilson (2013:380), kan in geskiedkundige romans tereg op argivale wyse bewaar word: woordeskat, persone, gebeure en gewoontes.

Ter bevestiging van Van Coller en Pretorius se sienings, verwys Lemmer (2012:143) eweneens na die "outentieke beeld van die verlede" wat geskep word deur "die skepping van 'n bepaalde tydruimtelike konteks met lewensgetroue rekwisiete," die "argaïese taalregister" en selfs "die destydse gebruik van derogatiewe [...] terme om na sekere rassegroepe te verwys". Lemmer beskou sodanige beskrywings as funksioneel binne die romankonteks,

omdat die roman "snydende kommentaar [lewer] op die gebruik(ers) van hierdie raspejoratiewe, wat deurentyd binne dié parodiërende en karnavaleske konteks van *Sirkusboere* gelees, bevraagteken, beredeneer en beoordeel moet word".

Soos reeds in die inleiding aangedui, beskryf Naudé (2012) die "Anglo Boere-oorlog en alles wat dit omring" as een van die meesternarratiewe in die (Suid-)Afrikaanse konteks. Hy benadruk dat die roman 'n onbekende (of verlore) aspek van die geskiedenis opdiep om die "oorbekende mites" opnuut te problematiseer.

Die identiteitsvormende waarde van historiese romans is veral daarin geleë dat die leser sy/haar plek in die geskiedenis moet herevalueer (Taljaard-Gilson 2013:380). Barnes (2014:3) meen dat dié herevaluering in *Sirkusboere* 'n satiriese omgang met die oorlogsgebeure behels. In 'n koerantbrief word Loots deur 'n leser soos *Boereharlekyn* (2012) beskuldig van 'n "minderwaardigheidskompleks oor haar Afrikanerskap". Dit blyk dat sodanige opinie gegrond is op die briefskrywer se onkunde oor die feit dat die term "sirkusboere" juis toegeken is deur volksgenote wat die sogenaamde sirkusboere gekritiseer het (Loots in Terblanche 2014b).

De Vries (2012) herinner daaraan dat skeptiese skrywers oor die meesternarratief van die Suid-Afrikaanse Oorlog nog altyd lesers "die josie in gehad het". Hierdie ontsteltenis moet verstaan word uit die oogpunt van Foucault se diskoersanalise:

Foucault argues that a discourse community will not accept that a given statement is true in a random or ad hoc way. Rather, its members will have a set of conventions or "discursive rules" – either formal or implicit but widely recognized within the community – by which a "truth statement" can be evaluated and validated or repudiated. These "discursive rules" not only shape the form that a valid truth statement can take in that discourse but also, more fundamentally, *they dictate what can be said in the context of that discourse* (Olsson 2007:222, my beklemtoning).

De Vries (2012) belig die gebalanseerdheid van die roman omdat die karakters as feilbare mense uitgebeeld word: nie met heldeverering nie, maar ook nie as "monsters of lamsakke" nie. Ferreira (2011) stem saam dat dit 'n waagstuk is om satire te gebruik wanneer daar oor die perspektief van oorlog geskryf word, veral wanneer daar na verloop van 'n eeu helde en anti-helde geïdentifiseer is. Ferreira is egter oortuig daarvan dat die romankarakters "só

herleef dat hul swakhede nie van hulle karikature maak nie". Die versmelting van twee historiese figure met "the bizarre and outrageous," poneer Gray (2014:1), laat Loots toe om te spekuleer "on the human implications of the newspaper coverage their desperate acts provoked, and hence how their reputations were manipulated for propagandistic ends, then and even now." In aansluiting hierby kan Taljaard-Gilson (2013:385) se (Nuwe Historistiese) oortuiging betrek word, naamlik dat die historiese roman, naas die formele geskiedskrywing, ook 'n geldige en refleksiewe begrip van die geskiedenis kan verskaf.

Soos in afdeling 1.3.3.2 aangedui is, wys Van Coller (2012:176) daarop dat die teks, ten spyte van die karnavaleske inslag daarvan, "geen vrolike boek" is nie. Hy beskou die karnaval as 'n gepaste metafoor, met verwysing na die oorspronklike Middeleeuse karnaval wat juis gaan "om die omkering van hiërargiese verhoudings, die belaglikmaking van magsfigure, groteske verkledings en die skuilgaan agter maskers". Sodoende is geskiedkundige romans nie bloot die herwinning van die verlede nie, maar die proses waardeur ons herinnering van die verlede *betekenis* kry (Van Coller in Taljaard-Gilson 2013:385).

In 'n videogreep (*Akademieprys 2012: Eugène Maraisprys aan Sonja Loots vir "Sirkusboere"* 17 September 2012) wat geneem is tydens die oorhandiging van die Eugène Marais-prys, lê Louise Viljoen (in Bruwer 2012) klem op die "wrang parallelle tussen die werklike oorlog en die sirkusnabootsing daarvan. Dieselfde magsverhoudings, menslike konflikte, die verwronge motiewe en eiebelang is op die spel."

Ander kwessies wat in die roman aangespreek word, en deur Barnes (2014) uit die oogpunt van die karnavaleske bestudeer is, sluit die volgende in: die uitbeelding van inheemse volke gedurende die koloniale tye; dokumentering van die geskiedenis in die algemeen – Amerikaanse geskiedenis word byvoorbeeld opgeroep deur vertellings oor Buffalo Bill – asook die verwerking van die verlede deur romankarakters. Volgens Van Coller (2012) plaas die teks juis die kollig op daardie "gefnuiktes van die geskiedenis".

Die herskepping van die verlede is in effek 'n literêre vertaling deur die skrywer, omdat laasgenoemde poog om van die bronteks 'n begrypbare doelteks te maak (Taljaard-Gilson 2013:386). Die "verskeie maniere waarop die eietydse sosiale werklikhede in spel gebring word in die roman" word deur Naudé (2012) uitgewys. Van Coller (2012:176) identifiseer die prysgawe van mag en die gepaardgaande desillusie as 'n belangrike motief in die roman wat

herinner aan die eietydse Afrikaner/s se soortgelyke verlies aan politieke mag.

In 'n onderhoud met Croucamp (in Amid 2012) erken Loots die invloed van tekste soos *Fees van die ongenooïdes*, *Niggie*, *Agaat* asook *Life & Times of Michael K*. Sy berig hoe wyle Kabelo Sello Duiker haar aangemoedig het om "as wit vrou die stemme van swart mans op papier weer te gee".

Barnes (2014) se studie beklemtoon die karnavaleske aard van die teks, terwyl Van Collier (2012:177) daarop wys dat maskers 'n belangrike rol speel, veral wat betref die hoofkarakters soos Fillis en Viljoen wat rolle vertolk van die "*bon vivant*-impresario en -militaris". Hierdie aspekte van spel word vervolgens ondersoek in afdeling 5.3, met spesifieke fokus op spel wat manifesteer as duielsingwekkende hipnose en nabootsing. Spel word dus hier primêr beskou deur die lens van Huizinga en Caillois in aansluiting by verskeie speldiskoerse, soos byvoorbeeld die krygspeldiskoers en die karnavaldiskoers (vergelyk Barnes), om maar enkeles te noem.

5.3 Die Dionisiese spelgemeenskap: duielsingwekkende hipnose en nabootsing

5.3.1 Inleiding

In vorige hoofstukke is ondersoek ingestel na individuele speletjies soos skaak en klimtol, terwyl die massaopvoering of -vertoning (synde 'n skouspel of krygspel) hier die onderwerp van bespreking is. Die wyse waarop spel die romanstruktuur onderlê, word verreken in afdeling 5.3.2, terwyl Caillois se kenmerke van 'n Dioniese gemeenskap (met nabootsende en duielsingwekkende spel) in afdeling 5.3 voorgehou word as matriks waarbinne spel in die roman beskryf kan word. Soos reeds aangetoon in afdeling 2.4.2, onderskei Caillois tussen Dionisiese en rasonale gemeenskappe. In afdeling 5.4 word daarop voortgebou deur aspekte van vermomming/maskers, rolspel, mites en identiteit in die betrokke spelgemeenskap te ondersoek.

5.3.2 Spel as deel van die romanstruktuur

Die romantitel. Die titel stel in die vooruitsig dat 'n unieke vorm van ludieke spel, naamlik 'n sirkus, in die teks voorkom. Die "boere"-deel van die samestelling *Sirkusboere* roep weer

die plaasruimte en die Suid-Afrikaanse Oorlog van 1899-1902 op – terugkerende temas in die Afrikaanse letterkunde wat bykans mitiese afmetings aanneem.

Beide Barnes en Naudé betrek sowel die leser en skrywer by die spel in *Sirkusboere*. Barnes (2014:45) verwys na die leser van *Sirkusboere* as die "hoof-toeskouer" van die verhaal, wat "verwysings na die onderskeie sirkus-spelers en hul toertjies" op 'n metaforiese vlak lees. Sy (Barnes) beskou die karnavaleske ruimte, wat die sirkus- en karnavalruimte insluit, as die kernruimte in en fokuspunt van die roman, "waar die verlede herroep en verwerk word en ook die ruimte waar al die karakters en hul verhale in die roman bymekaarkom". Naudé (2012) beskou ook die reële outeur van die roman as 'n soort skoumeester:

Daar is [...] 'n spanning tussen die rol van historiese romansier as *skoumeester* enersyds, en as ontginner van die komplekser interne teksture van karakters andersyds – met ander woorde: dit wat iewers tussen die hiperboliese aanskoulikheid en droë, vasstelbare feite lê" (Naudé 2012, my beklemtoning).

Van der Merwe (2011) betoog dat die titel van die roman nie slegs verwys na die "sirkusboere" in Frank Fillis se sirkus nie, maar dat dit ook dui op die "universele menslike neiging om die feite van die verlede te manipuleer en tot sirkus te transformeer". Hierdie transformasie word veral gedemonstreer tydens die werklike Boeresirkus, en kan waargeneem word deur Piet en Frank se ervaring wanneer Piet deelneem aan die ander Boeresirkus te Coney Island (en vergelyk word met Lear):

Wat kan Piet doen? Hy staan met sy hoed voor sy bors en wag dat die valsheid verbygaan. [...] Daar is geen sprake meer van 'n lewensgetroue verhaal oor sy mense se lewensleed nie. Hy bevind hom te midde van vreemdelinge wat niks verstaan van die vuurverwoeste murasies nie, en niemand gaan ooit 'n vinger verroer om die Boerevolk van hul gulsige Britse oorheersers te verlos nie. [...] Frank kyk Piet met tranen in sy oë agterna terwyl hy in die kapkar klim en buite sig verdwyn. O, daardie manjifieke gebrokenheid van hom! Die tragiese desperaatheid! Coney Island se eie koning Lear! (326).

Die doel van 'n sirkus is, vir Van der Merwe (2011), primêr om die kyker/leser te vermaak en die belange van die sirkusmeester te dien, terwyl die "pynlike kante van die verlede" verswyg word. Hy vertolk "boere" in die titel as Boere én Afrikaners, maar ook in die algemeen as "daardie individue en groepe wat steeds weer 'n sirkus van die geskiedenis maak" (Van der Merwe 2011). Soms raak die sirkus van die werklikheid egter te veel, soos in die geval van

die romankarakter Maans Lemmer wat selfmoord pleeg (342).

Barnes (2014:36) argumenteer dat die verhale van die sirkusboere later nie meer tot skouspel beperk kon word nie en derhalwe word die skouspel uiteindelik óók 'n werklikheid, terwyl "die lewensverhale van die sirkusboere in 'n vertoning verander". Dit is ook Fillis se bevinding aan die einde van die roman dat die akteurs van sy militêre skouspel dalk "meer sirkussiel gehad het as wat hy soms gereken het", maar dat hulle "soos kwiksilwer onvoorspelbaar uit sy hande geglip het" (370-371).

Stofomslag. Op die stofomslag van *Sirkusboere* word die sirkustema grafies uitgebeeld met 'n advertensie wat die "GRAND ILLUMINATED FINALE TABLEUX" aankondig. 'n Vrolike plakkaat in skelrooi, goudgeel en swart kondig die middagvertoning van die tablo soos volg aan: "Boers' and Britains' Compliment to the United States of America". Die grafiese uitbeelding van 'n sirkusbaas se snorretjie verskyn in die middel van die plakkaat en word herhaal op die voorste skutblad (sien Bylaag E). Die plakkaat bevat voorts inligting oor die tyd en plek van vertonings asook aanwysings oor hoe om daar uit te kom. Daar is selfs 'n aansporing om die Suid-Afrikaanse museum te besoek.

Die tema van die plakkaat/advertensie word uitgebrei deurdat die stippellyn wat die plakkaat op die stofomslag omraam (en wat flikkerende sirkusliggies in herinnering roep), telkens ook onder die hoofstuknommers herhaal word. Hoofstukke word net genommer en daar is dus nie, soos by die vorige romans, hoofstuktitels wat as leesriglyn dien nie. Van der Merwe (2011, my beklemtoning) wys egter daarop dat die teks "in die vorm van kort *tonele* opgebou is, en telkens wissel van een tyd en plek na 'n ander, sodat die leser nie 'n kans kry om verveeld te raak nie," 'n faktor wat die spelmatigheid en opvoerbaarheid van die roman benadruk.

Van der Merwe (2011) meen dat die "gedurige wisseling tussen die verskillende tye" die funksie het om "by die sentrale tema van die verbondenheid van hede en verlede" aan te sluit. In ag genome Van der Merwe se waarneming, herinner hierdie afwisseling egter ook aan 'n opvoering – spesifiek 'n sirkusprogram – waartydens die flinke afwisseling van tonele in die program daarop gemik is om die toeskouers te bly boei. Die numering van hoofstukke vergelyk in voorkoms met 'n gedrukte program (wat draer word van die ludieke idee).

Wat betref die **verhaalgebeure** (diëgesis), blyk dit dat *Sirkusboere* 'n narratiewe verwerking is van jarelange navorsing deur Loots (2011:373-379) – nie alleen van die historiese gebeure van die "boeresirkus" wat in die roman uitgebeeld word nie, maar ook van die ludieke aard van die mens; en, ten slotte, 'n unieke speelse verwerking van dokumente en

tekste om spesifieke karakters en handelinge histories getrou uit te beeld:

Uit Petronella van Heerden se *Kerssnuitsels* (Tafelberg-Uitgewers, 1962) het ek geleer hoe Fenyang destyds te werk sou gaan om koffie te maak. [...] Ben se skryfwerk in hoofstuk 10 kom uit die verhaal "Deur Hoogmoed Misly" van M.H. Naser, wat in 1899 die eerste keer verskyn het [...] Die ontroerende briewe van Frikkie Badenhorst, opgeneem in *Tant Alie van Transvaal, die dagboek van Alie Badenhorst* (Naspers, 1939), was inspirasie vir Maans Lemmer se briewe aan sy seun Willempie (374-375).

Soos reeds berig, verwys Van der Merwe (200) na die sirkusvertoning as die "narratiewe raamwerk" waarbinne die romantemas gestalte kry. Om die traumatiese gebeure uit die oogpunt van spel te bestudeer, sluit aan by Barnes (2014) se waarneming van die karnavaleske aard van die roman. Sy omskryf die verteenwoordigende eienskappe van die karnavaleske wat in die roman voorkom as "parodie, satire, dubbelsinnigheid, opstand, veelstemmigheid (polifonie) en die groteske" (Barnes 2014:38).

Weens die meerstemmige aard van die roman is daar meer as een protagonis en die tekswêreld word dus multiperspektiewelik voorgehou én deur die leser beleef, soos onder andere blyk uit die volgende aanhaling oor die grawe van Piet se vrou (Hester) se graf, waarin die gebruik van name (Fenyang is deur Piet "Jan" genoem) 'n belangrike rol speel om aan te dui uit wie se perspektief na die gebeure gekyk word:

Agterna het *Piet* gewonder waarom hy nie gaan help het nie. Dit sou hom goed gedoen het, hy kon probeer het om die hartseer uit te swéét. *Jan* sou hom laat begaan het, hulle is mekaar gewoond. [...] Hy het [...] gewonder waarom Jan dan nie vir klein *Kokkerot* vra om hom te help nie. Omdat hy alleen wou wees, sou *Fenyang* kon antwoord. [...] Hy het gegrawe in al die dinge wat hom aan daardie stuk aarde vasgehou het (80, my beklemtoning).

Bakhtiniaanse veelstemmigheid is tipies van die karnavaldiskoers en word gekenmerk deur die teenwoordigheid van 'n aantal fokalisators wat elkeen 'n eie siening tot die roman bydra. Op sodanige wyse word die outoritêre perspektief van die outeur soos dit voorkom in tradisionele historiese romans dus ondermyn en is die polifoniese roman volgens Barnes (2014:56-58) 'n parodie van die monologiese roman.

Daar word in hierdie ondersoek ook deurlopend verwys na die verwerking (al dan nie) van trauma deur die volgende karakters met verwysing na hulle rol in en rondom die militêre

skouspel: Piet Cronjé, Frank Fillis, Ben Viljoen, Fenyang Mokeyane en Maans Lemmer. Buiten die sirkusbaas Frank Fillis, is al hierdie romankarakters oorlogsveterane van die Anglo-Boere-/Suid-Afrikaanse Oorlog van 1899-1902. In 'n onderhoud met Brümmer (2011b) beklemtoon Loots: "Ek het ontsettend baie navorsing gedoen, en dit was vir my belangrik dat niks wat ek daar uitdink of versin, bots met die feite nie, maar jy moet darem iets toevoeg. Iewers moet die feite vlerke kry."

Huizinga (1950:176) voer aan dat die ware digter – volgens Plato – tegelyk tragies én komies is; dat die ganse menslike lewe eweneens beskou moet word as tegelyk tragies én komies. In aansluiting hierby wys Barnes (2014:40) daarop dat daar in *Sirkusboere* voortdurend klem gelê word op die feestelike atmosfeer van die Wêreldskou, maar dat die deurlopende herinnering aan die oorlog en die uitbeelding daarvan daartoe lei dat die aard van die feestelikhede ambivalent is. Voorts identifiseer Barnes 'n opvallende satiriese element "in die manier waarop die oorlog in skouspel omskep word". Vergelyk die volgende romanverwysing:

Elke weksdag om halfdrie die middag en sewe-uur in die aand sou die ding hom wéér oorkom. Smiddag en saans sou hy die beskamende skouspel herleef. Elke keer sou dit dieselfde wees: Stadig, voetjie vir voetjie, stap hy vorentoe, totdat sy skaduwee aan sy vyand se skoenpunte raak. Hy het geen keuse nie. Hy moet oorgee (12).

Spel en ritueel word vervolgens bestudeer aan die hand van Huizinga en Caillois se insigte oor spel en ritueel as kultuurskeppende praktyk (sien 2.3 en 2.4), deur die aansluiting met verskeie soorte speldiskoerse in afdeling 5.3.3 in oënskou te neem.

5.3.3 Die speldiskoers: vorme van spel

Die verskillende vorme van spel help volgens Huizinga die mens op 'n primêre vlak om emosies te verwerk:

De Natuur, schijnt het logisch verstand te zeggen, had haar kroost immers al die nuttige functies van ontlasting van overtollige energie, ontspanning na inspanning, voorbereiding op de eischen des levens en compensatie voor het onverwerkelijktte ook wel kunnen geven in den vorm van louter mechanische oefeningen en reacties. Maar neen, zij gaf ons het Spel, met zijn spanning, met zijn vreugde, met

zijn "grap" (Huizinga 1950:30).

Die spel in die roman is wel nie die vrolike, lighartige soort spel wat met laggende kinders geassosieer word nie – dit is 'n opvoering, 'n oorlogspel. Die konsep van 'n oorlogspel is ook nie vreemd aan toneelspel nie, want reeds sedert die antieke tye is trauma en oorlog belangrike temas, soos die antieke Griekse toneelstuk *Ajax* van Sofokles wat handel oor die Helleense krygsman Ajax wat deur sy eie generaals verraaï en verneder is en wat ten slotte sy eie lewe neem. Bryan Doerries, direkteur van *Theater of War Productions* in Brooklyn gebruik sodanige antieke Griekse tragedies hedendaags as 'n innoverende openbare gesondheidsorgprojek om oorlogsveterane en geestesgesondheidspersoneel te help om die trauma van oorlog en geweld te verwerk, berig MacGregor (2017).

Die romanopvoering in *Sirkusboere* is egter nie bloot 'n oorlogspel nie, maar die uitbeelding van traumatiese gebeure wat sommige van die toneelspelers werklik beleef het; wat hulle assosieer met die verlies van mag en geliefdes ("art imitating life"). Die skouspel self word nie uitvoerig in die roman beskryf nie, maar wel die karakters se traumatiese ervaring rondom die gebeure wat uitgebeeld word tydens die skouspel. 'n Goeie voorbeeld hiervan is die onderstaande beskrywing van generaal Piet Cronjé:

Binnekort sou hy twee keer per dag voor sirkusgehoor rondstap, en dan sou dit telkens wees asof alles gaan stilstaan op presies daardie dag toe hy met geboë hoof voor Roberts gaan staan het (12).

Daarom beskou Ferreira (2011) die "sirkusarena" in die teks as "'n metafoor van die oorlog, van die karakters se ganse lewe: *Speel vir die gehoor* daardie deel van jou lewe wat die sirkusbaas vir jou in die arena bestem het" (my kursivering). Ook Naudé (2012) reken dat vanaf die oomblik dat Fillis se sirkusdeelnemers vertrek na die VSA, hulle 'n soort "iesegrimme dog karnavaleske mikro-kosmos van die Suid-Afrikaanse demografie en oorlogsgeskiedenis" gevorm het. Die skip was "vol rekwisiete (bloedbevlekte draagbare, vlae, kanonne, assegaie) en Britte, sowel as spesimens van gehawende Boere en swartmense", en word beskryf as 'n "drywende Wunderkammer". Dit is vir Naudé duidelik dat 'n mens te make sal hê met 'n "Victoriaanse antropologiese *freak show* eweseer as 'n historiese voorstelling".

Die klem val in afdeling 5.3.3.1 op die Dionisiese of primitiewe gemeenskappe wat gereguleer word deur maskers en besetenheid, oftewel nabootsende en duiselingwekkende spel. Sodanige vermomming en die gemeenskap se ekstase dra by tot 'n samehorige gevoel.

5.3.3.1 Duiselingwekkende en nabootsende spel

Enkele vorme van spel wat deur resensente soos Brümmer en Naudé (asook in die roman sêlf) geïdentifiseer word, sal vervolgens ondersoek word, naamlik krygspel, sirkus, mimiek, vaudeville, tablo, die burleske, karnaval en skouspel (spektakel). Dié verskillende spelvorme sal dan deur die lens van Caillois bespreek word met die oog op die aard van die spelgemeenskap wat in die roman ter sprake kom (soos bespreek in afdeling 2.4.2).

Brümmer (2011b) beskryf byvoorbeeld die spel in *Sirkusboere* as 'n "Boere-oorlogspektakel" en "die grootste militêre skouspel". Een van Loots (2011:377) se erkende bronne vir die historiese gegewe in die roman was die artikel "The Boer War Show At St. Louis" in die *South African* van 3 Desember 1904. Naudé (2012) beskryf die gebeure weer as "'n Boere-sirkus of historiese spektakel". In *Sirkusboere* (Loots 2011:16) doen Ben Viljoen die volgende aankondiging aan die gehoor: "Welkom by die Suid-Afrikaanse Boereoorlogvertoning [...] U is by die grootste militêre skouspel wat die wêreld nog gesien het!"

In watter mate sluit die spel in *Sirkusboere* dan aan by die **krygspeldiskoers**? Uit 'n teoretiese oogpunt beskou Huizinga (1950:117-118) "den krijg" as 'n "cultuurfuntie" (dus spel), solank sodanige krygspel afspeel binne 'n spelkring en die deelnemers as gelykes erken en beskou word. Die *agon* (kompeterende spel) se spelkarakter tree in werking vanaf die oomblik dat die deelnemende partye mekaar beskou as teenstanders en die stryd gevoer word ter wille van "een zaak van heiligen plicht, eer of vergelding". Volgens Caillois (1961:22) is "every *agôn* [...] a spectacle," maar hy fokus meestal op groot sportgeleenthede as voorbeelde van sodanige spektakels.

Die heropvoering van spesifieke veldslae ("battle reenactment") is 'n gewilde tydverdryf – en is, per definisie, áltyd 'n spel. Só was daar volgens Kennedy (2003:1) in 1998 byvoorbeeld 40 000 deelnemers aan die opvoering van die Amerikaanse burgeroorlog (1861-1865). By sulke geleenthede word daar soveel klem geplaas op die presiese weergawe van kleredrag en

toerusting dat daar 'n hele industrie rondom die vervaardiging daarvan ontstaan het. Die eerste heropvoering was 'n soort reünie van die veterane van die burgeroorlog vyftien jaar na die werklike oorlog, maar die moderne weergawe het volgens Kennedy eers in die 1960's posgevat vanweë die eeufeesviering van dié oorlog.

In antwoord op die vraag waarom mense deelneem aan sulke uitbeeldings, voer Kennedy (2003:3) aan dat hierdie lewende geskiedenis beskou kan word as 'n metode om die publiek te onderrig. Deelnemers beskou die uitvoering as 'n persoonlike ervaring van die geskiedenis omdat hulle werklike soldate uitbeeld wat aan 'n sekere veldslag deelgeneem het. (James) Bigley (1991:13-15) oorweeg die sosiale impak van opvoerings van veldslae uit die Tweede Wêreldoorlog (veral op veterane van die oorlog) en bestudeer veral die kontemporêre en langtermyn sosiale impak op die deelnemers en die lande wat histories betrokke was by die oorspronklike oorlog. Hy bevind dat die fokus van sommige deelnemers op die tegnologie van die oorlog val, eerder as die sosiaalhistoriese konteks.

Bigley (1991:15-17) is wel van mening dat die heropvoering van veldslae "tekstuur" verskaf aan museumuitstallings en spesiale herdenkings, omdat dié sinuïglike belewing toeskouers en deelnemers ook bewus maak van die emosionele ervaring van veldslae. Enige verantwoordelike interpretasie van oorlog behoort volgens hom toeskouers en deelnemers bewus te maak van die grusame geweld, slagting en dood gekoppel aan 'n oorlog asook die verdriet wat aan die tuisfront beleef word.

Soos met die hedendaagse heropvoering van veldslae uit groot oorloë, was die krygspeel in *Sirkusboere* 'n **nabootsing** van 'n veldslag en geen ware stryd nie – behalwe in die gemoedere van die romankarakters wat daagliks die vernedering herleef het. Die beste voorbeeld hiervan is die romanverwysing na die nabootsing van Cronjé se oorgawe by Paardeberg, wat reeds as motto by die inleiding tot hoofstuk 5 aangehaal is.

Die nabootsende aard van die krygspeel noep vervolgens ook 'n verwysing na die **mimiekdiskoers**. Nabootsing (*mimicry*) voldoen vir Caillois aan al die eienskappe van spel – vryheid, konvensie, opheffing van realiteit en die afbakening van tyd en ruimte – behalwe om noodsaaklike en akkurate reëls na te kom:

Mimicry is incessant invention. The rule of the game is unique: it consists in the actor's fascinating the spectator, while avoiding an error that might lead the

spectator to break the spell. The spectator must lend himself to the illusion without first challenging the decor, mask, or artifice which for a given time he is asked to believe in as more real than reality itself (Caillois 1961:23).

Ook volgens Barnes (2014:107) word die roman hoofsaaklik gegrond "op *rolspel* en dus speel kleredrag, en die uitbeelding van die liggaam deur taal, 'n betekenisvolle rol in die roman. Een van die maniere waarop die liggaam in teks omskep word, is deur *kostumering* of *vermomming*, wat 'n prominente aspek van die karnaval is" (my kursivering). Vergelyk afdeling 5.4 waar die kwessie van vermomming of maskers en rolspeel asook die implikasies daarvan vir identiteitskepping en mitevorming in meer besonderhede ter sprake kom.

Die reisende kermis (skougronde en pretparke) is volgens Caillois (1961: 132 – 134) by uitstek die domein van duielsing. Die omgewing vertoon die tipiese karaktereienskappe van 'n speelgrond. Ruimtes word geskei deur heinings, vlae, versierings en steiers. Die gronde van die reisende kermis is stampvol. Dit is 'n uitbundige en raserige omgewing, oorlaai met kleure en ligte en beweging. Dit is dikwels tydgebonde en bied daarom afwisseling van die alledaagse. Skougronde en pretparke word gevul met duielsingwekkende toestelle – masjiene wat roteer, skommel, hang, val en gebou is om paniek te veroorsaak. Die terrein van die Wêreldskou te St. Louis in die roman word duidelik afgebaken en herken as 'n feesterein deur kleredrag, versierings, mense en gipsreplikas van geboue wat allerhande lande soos Italië (spesifiek Venesië) en Egipte verteenwoordig, galerye met foto's (178-180), blomversierde gondels en bote op die kanale van St. Louis, honderde duiwe wat losgelaat word, "vlae en *gonfalons* rondom die feespaleis se koepel," indrukwekkende fonteine (199-200), meganiese wurms (*roller coasters*) op houtpale (202) en 'n tentlaer waar deelnemers bly (203).

Al die onderstaande kategorieë van spel is dus, volgens Caillois (1961:132-134) se tipering hieronder, gelyktydig en verleidelik teenwoordig by die reisende kermis (by elke kategorie word eerstens voorbeelde uit Caillois se teks verskaf; gevolg deur voorbeelde uit Loots se teks):

- *agôn* (kompeterende spel) - kolskoot; ook boeresport soos gladdepaalklim met 'n skaapboud as prys (9) en die atletiekdag wat deur antropoloë gereël is (265)
- *alea* (kansspel) - draaiwiele, waarsêers en astroloë; waaronder ook geanimeerde sangomas (264) en vertoingde waarsêers wat palms lees (202)

- *mimicry* (nabootsende spel) - narre, ballerinas en mimiekkunstenaars; en ook Marie Dressler se "godsgruwelike klein duiweltjies" (335)
- *vertigo* (duiselingwekkende spel) - 'n menigte enjins wat ontwerp is om die speler te disoriënteer, te mislei en te laat lag; die doolhof van spieëls, 'n spookhuis en die blootstelling aan bonatuurlike wesens (soos 'n man met luiperdkolle, 'n meermin); asook St. Louis se *roller coaster* (284), die Ferriswiel (287) en die Cannon Coaster (333)

Dit bly egter steeds net spel: vry, geïsoleerd, beperk en gereguleerd (Caillois 1961:135).

Die spel in die roman sluit vanselfsprekend ook aan by die **sirkusdiskoers**. Caillois (1961:136) beskryf die *sirkus* as "a natural part of the traveling fair" (dus 'n onderafdeling van die voorafgaande reisende kermis) wat afgesonder was van die gemeenskap deur eie kostuums en reëls. Frank, in die gekose teks, verwag dat Piet Cronjé 'n gedaanteverwisseling moet ondergaan vir die optredes – hy moet vors en gevaarlik lyk, vol bravade, maar ook verweerd (165). Maans Lemmer vind die orde en reëlmaat van die vertonings gerusstellend – soos dat hy vroeg in die vertoning deur 'n Brit "platgeskiet" word en dan kan rus nadat hy dramaties dood neergeval het (283). Deelnemers aan die sirkus was byvoorbeeld leeutemmers, akrobate, narre, perderuiters en goëlaars (Caillois 1961:136). In *Sirkusboere* val afgerigte perde in die arena neer asof hulle nooit weer gaan opstaan nie – halflyf in die water of slap oor kanonrompe; Ben bulder oor 'n megafoon om die gebeure wat afspeel te beskryf; vroue skiet en veg net so hard soos die mans; 'n Highlander speel met sy laaste kragte doedelsak; Frank spring met sy perd vanaf 'n hoë stellasië bo-oor 'n watervoor; en verder is daar 'n gerammel, kanonne en mausers wat lostrek, rook en vuur (15-21, 233-236). Vergelyk Frank Fillis se beskrywing van die skouspel as "'n totale ontkenning van artistrie en verbeelding" wanneer hy "diep en intens" terugverlang na sy sirkus met die "tuimelaars, lyfvlegters, swaardslukkies en anargistiese narre" (370).

Die sirkus bestaan volgens Caillois (1961:136-141) uit 'n afgesonderde gemeenskap met eie kostuums en wette. Die gemeenskap is trots op hulle spesiale karakter, hul geïsoleerdheid en endogamie. Dié geslote en streng wêreld vorm die sober kant van die reisende kermis. Daar is 'n tasbare ooreenkoms tussen die professionele spelers en die gehoor, waar die reëls van die spel 'n volslaë risiko insluit. Oorerflike fatalisme is vir Caillois deel van die aard van die sirkus. Mitologie, die sirkus, die hofnar, spotprente en die epigram verklaar een aspek van

nabootsing – die sosiale funksie van satire. Balans is nodig. Oormatige waardigheid vereis 'n groteske eweknie. In die roman herinner Frank hom aan die vrolike "tuimelaars, lyfvlugters en anargistiese grapjasse met die oorgroot skoene" van sy vorige vertonings, maar ook aan die makabere sy wanneer die spelers die "wit maskers van sinkself, vet en bensoïenhars afwas" en die narre se gesigte met stoppelbaarde, vratte en spatate sigbaar word (201). Verder het die sirkusbaas Barnes sy "*sideshow*s as opvoedkundige uitstallings" bemark, gekenmerk deur die "*slapstick*-humor" van teenstellings, soos om die mooie langs die monsteragtige en die oorgewig persoon langs die geraamte te plaas (131).

Algemene eerbied en vroomheid, hulde aan belangrike mense en eerbetoon aan die oppermag kan maklik ontaard in verafgoding van enigiemand wat bereid is om die verantwoordelikheid te aanvaar of die masker van 'n god te dra. Nabootsing is dus aldus Caillois (1961:141) nie stukrag van duiseling nie, maar eerder 'n voorsorgmaatreël daarteen.

Die verontwaardigde brieweskrywer *Boereharlekyn* (2011) maak beswaar teen die term "sirkusboere" indien dit geassosieer word met "harlekyn" en beklemtoon dat die term "sirkus" afgelei is "van die gelyknamige arena, die Circus in Rome, wat 'n romantisering is van die Griekse 'kirkos' wat 'sirkel' of 'ring' beteken. Dit was die plek waar perdesport en krygswawedrenne aangebied is." By monde van die karakter Frank Fillis word daar na dié antieke vorm van die sirkus verwys (wat die grootsheid van die geskiedenis wil ewenaar):

"Saterdagmiddag hou ons 'n optog. Groots en luisterryk *à la* Caesar se triomftog na Rome. Dit sal uitstekende reklame wees vir die openingsvertoning."
[...] Hulle moet onvergeetlik wees soos die seëvierende legioene van ouds. Ewe kleurryk as die gladiators, strydswadrywers, skilddraers, dwalende Jood, digters, priesters, Vestaalse maagde en pronkende oorlogspere. "Laat die trompette sketter!" roep hy. "Laat die beuels blaas!" (218).

Huizinga (1950:211) beskou die Romeinse sirkus as "het kader, niet enkel van de rensport, maar van den politieken en zelfs tendeele van den godsdienstigen partijstrijd". Verder reken Huizinga (1950:208) dat die Romeinse "circussen en theaters voor bloedige, barbaarsche spelen en een liederlijk tooneel" nouliks "echte en hechte beschaving" (dus spel) uitmaak. Huizinga se siening van die Romeinse sirkus sluit dus nou aan by die politieke en godsdienstige aard van die verhaaldebeure asook die herskrywing van (Afrikaner)mites.

Spel as 'n kultuurskeppende aktiwiteit (wat kinderspel uitsluit) het volgens Huizinga

(1950:49) ontstaan uit heilige rituele wat gevier is tydens godsdienstige feeste: "Wijding, offer, heilige dansen, sacrale wedkampen, opvoeringen, mysteriën, zij zijn alle gevat in het raam van het feest." Selfs al is sodanige rituele bloedig, die beproewinge tydens die inwyding wreed en die maskers skrikwekkend, was die geheel feestelik en is die alledaagse lewe "stopgezet".

'n **Fees** voldoen dus aan die belangrikste algemene kenmerke van spel en viering, naamlik die uitskakeling van die alledaagse lewe wat tydelik en plaaslik afgebaken word. Die toneelspel is oorwegend vrolik, maar selfs 'n fees kan ernstig wees. Daar is 'n gevoel van samehorigheid en 'n ervaring van ware vryheid (Huizinga 1950:50), soos uitgebeeld in *Sirkusboere* deur die "kollektiewe sug" wat styg uit die paviljoene in St. Louis (21) en die vrolike gegil en geskree van die plesiersoekers by die pretpark te Coney Island (333).

Tussen spel en fees is daar derhalwe 'n noue verband, soos blyk uit die feestelike atmosfeer tydens die Wêreldskou in St. Louis: "St. Louis is 'n stad wat hom regmaak vir die opwindendste somer van sy bestaan. Die Wêreldskou gaan die grootste een nóg wees, voorspel die koerante. Groter as Chicago s'n vier jaar gelede" (106).

Die feestelike aspekte van die skou in die roman sluit verder in die uitstalsale by die feesterrein in Forest Park, die Ferriswiel (107), Frank se Donker Afrika-uitstalling wat 'n lewende antropologiese tablo was (129), gebare soos mense wat blomme gooi, die verskeidenheid van geure, vrolike musiek (178) en vermaak soos die Franse cancan-dansers en die kaboeki-dansdramas van Japan (180) wat aangetref is op die Pike:

Dit is die Pike wat hom weglok, daardie deel van die skougrond waar kleinspekulante en entrepreneurs hul kleims afsteek, tydelike strukture aanmekaar timmer, gordyntjie span, verhogies oprig, tafels en stoele aandra en lakens wat met taferele beskilder is, ooprol. Aan die uitgetorringde soom van die skougrond maak die verhewe opvoedkundige ideale van die feesdireksie plek vir goedkoop massavermaak. Baie besoekers maak dit nooit deur die draaihekkies van die amptelike skougrond en tot in die deftige uitstalsale nie. Dit is hiér waar hulle hul dollars kom weggooi, tussen die limonadestalletjies, pretritte, tavernes en oorvol eetplekke.

Eet soggens in Ierland, smiddags in Switserland en saans in Japan, lui die advertensies. Sien die ganse heelal in St. Louis.

Op die Pike is feitlik elke vermaak-konsessie 'n *nabootsing* van 'n gesogte reisbestemming (178; my kursivering).

Hoe sluit die spel in *Sirkusboere* aan by die **karnavaldiskoers**? Barnes (2014:39) omskryf die karnaval as "'n fees wat drie dae voor Aswoensdag in veral Rooms-Katolieke lande plaasvind of na feestelike gedurende die karnavaltyd," maar beskou die konsep as 'n relatiewe en historiese konsep wat verskeie betekenisse het afhangend van die tydperk waarin dit toegepas word. Die karnavaleske tema sluit ook aan by die voorafgaande besinning van Huizinga oor die fees, veral wat betref dramatiese en ongebreidelde vergrype wat uitgevoer word in die vorm van sang en dans, rolspel, die dra van maskers op gestruktureerde en ongestruktureerde wyse, en kompeterende spel soos resies en gevegte. Die ekstاتiese aard van gebeure tydens 'n karnaval soos 'n oormaat kos, seks en geweld word nie tydens die alledaagse lewe toegelaat nie (Riley 2005:105). Barnes (2014:39, 52) se studie van *Sirkusboere* is gemik op sekere konsepte wat die karnavaldiskoers omskryf, soos dubbelsinnigheid, pretmakery, vermomming en luidrugtige vreugde en steun sterk op Bakhtin se omskrywing. Ook Kern (1977:50) bevestig dat dit kenmerkend was van die karnaval dat akteurs en toeskouers sodanige spel speel in die gees van *homo ludens*.

Die karnavaldiskoers in die roman word volgens Barnes ingespan om kommentaar te lewer op die geskiedenisdiscoers, die oorlogdiscoers en die aard van fiksie. Daar is vir haar wel een eienskap wat die karnaval en die sirkus direk aan mekaar verbind, naamlik die skouspel. Met verwysing na Stoddart en Bakhtin beskou Barnes (2014:51) die sirkus as 'n skouspel in die sin dat dit 'n vertoning is wat voor 'n gehoor opgevoer word, terwyl die karnaval weer 'n vertoning is wat deur die mense en ook vir die mense gehou word. Die deelnemers aan 'n karnaval is sowel die toneelspelers as die toeskouers (Barnes 2014:56).

In *Sirkusboere* word die Suid-Afrikaanse Oorlog van 1899-1902 in 'n skouspel omskep. Frank Fillis se Boereoorlog-skouspel word in twee dele aangebied: die slag by Colenso (16-21) en (ná pouse) die slag by Paardeberg (38-39). Laasgenoemde word voorafgegaan deur wat in die roman beskryf word as "die **Paardeberg-tableu**" (38, 283). Keuris (2012:752-755) onderskei tussen die *tableau vivant* en die (historiese) tablo.

Die *tableau vivant* (dramatiese tablo) word in die toneelopvoering ingevoeg om sleutelmomente in die verhaal te beklemtoon en was 'n gewilde teaterkonvensie in Europa, Engeland, Amerika en selfs Australië. Sodanige gestolde oomblik, byna soos om asem op te hou, word gekenmerk deur akteurs wat enkele minute in 'n sekere houding vries. Volgens Erenstein (in Keuris 2012:753) is hierdie teaterkonvensie in 17de-eeuse Nederlandse teater

gebruik vir "openbare plechtigheden of bloederige gruweldaden". Hierdie vorm was volgens Cohen (in Keuris 2012:755) gewild onder Nederlandse kolonialiste in Indonesië en het bestaan uit "more than a single still image, featuring two or three *afdeelingen* (parts) or *tafereelen* (pictures) with short pauses in between. The same characters were shown conveying contrasting emotional attitudes as physical poses."

Daarteenoor het die historiese tablo "'n redelike dramatiese element van uitbeelding bevat" (soos beweging en kort tonele) en was die klem op historiese persone en gebeurtenisse. 'n Voorbeeld hiervan was die "*Pageant of the Union of South Africa* van 1910" wat deur Keuris (2012:759) beskou word as "een van die belangrikste geleenthede binne die Suid-Afrikaanse kultuurgeskiedenis waar die gebruik van historiese tablo's op groot skaal voorgekom het". Hierdie reuseskouspel ter viering van Uniewording word in die laaste hoofstuk van die roman beskryf uit die oogpunt van 'n verbitterde Frank Fillis wat "dúiselig van verontwaardiging" is omdat hy as skouspelmeester "opsy geskuif is vir iemand wat ses maande gelede die eerste keer sy fynbeswaarde voet in Afrika gesit het" (357).

Dit Paardeberg-tablo in die roman vertoon kenmerke van die historiese tablo eerder as 'n dramatiese tablo (*tableau vivant*), aangesien daar beweging en tonele was:

Ná die pouse het Ben gewoonlik eenkant gaan staan en wag terwyl die slag by Paardeberg opgevoer is. Dan was dit Piet se beurt om die middelpunt van aandag te wees (22).

Wanneer die stof gaan lê en dit tyd raak vir oorgee, reg aan die einde van die Paardeberg-tablo, stap Ben met sy megafoon tot in die middel van die arena.

"Die Boere is verslaan," kondig hy aan. "Verpletterend verslaan."

Dit is verby. Die burgers kruip bedremmeld uit hul skuilings en word deur die Britte gevange geneem (38).

Wanneer die Paardeberg-tablo in volle gang is, lê Maans op sy rug en kyk hoe die Ferriswiel [...] draai [...] Maans hoef geen rol te vertolk in die drama wat om hom afspeel nie omdat hy, volgens Frank se nougesette instruksies, vroeg-vroeg deur 'n Brit platgeskiet word. Nadat hy dramaties dood neergeval, is daar 'n ruk lank niks meer vir hom om te doen nie (283).

In 1915 het Djuna Barnes (in Winkiel 1997:12) aangedui hoe die **sirkus** omvorm is tot die **skouspel** deurdat elemente van die sirkus, vaudeville, tableau, opera en die burleske gekombineer is tot skouspelagtige ekstravanganzas. Cosden (2004:166) meen dat die vaudeville in 1910 'n hoogtepunt bereik het en ontwikkel het uit "the dime museum, minstrelsy, the circus, melodrama, 'leg show' burlesque extravaganzas, the Wild West show,

and summer amusement parks". In die roman word daar verwys na May Belfort as 'n burlesk-sangeres en vaudeville-ster (116 en 303), na Buffalo Bill Cody se Wilde Weste-vertoning (170, 183 en 252), uitstallings van kannibale en koppekrimpers (183), Frank se Donker Afrika-uitstalling met sangomas en imbonjis asook Cody se Indianekamp (263), William Brady se pretpark op Coney Island (310) waar daar twee Boeresirkusse aangebied word (327) en na Dreamland – met onder ander 'n Lilliputia-uitstalling van dwerge – wat slegs een van drie vermaakparke was (328).

Die spektakel (skouspel) se akteurs het volgens Winkiel (1997:11) nie meer, soos met die vermaaklikhede waaruit dit ontwikkel het, enige poging aangewend om met die gehoor te kommunikeer nie. 'n Lewendige verbruikerskultuur het tot stand gekom wat tesame met publieke vervoer die kulturele landskap van wêreldstede omskep het en aanleiding gegee het tot die vorming van massakultuur en grootskaalse produksies. Waar die gehoor voorheen aktiewe deelnemers was, het die toeskouers hulle nou bloot vergaap aan die skaal van die spektakel, die eksotiese kostuums, die diere en die manjifieke dekor (Terni 2006:227).

Sodanige elemente vorm 'n belangrike aspek van die spektakel in die roman. Frank beskou die Doune Castle waarop hulle reis na St. Louis as 'n "drywende Wunderkammer" met wonderbaarlike kuriositeite soos ivoortande en volstruisvere en 'n skeepsruim vol Britte, Zoeloes, Swazi's, Sotho's en Boerekrygers (129). Alles word bestem vir die "grootste militêre skouspel wat die wêreld" nóg beleef het (16). Frank se geselskap sluit "seshonderd sirkussoldate" in asook al die ander spelers, en diere soos perde, pakosse en muile. Toeskouers besef dis geen gewone karnaval nie, omdat die boerekrygers in vodde geklee is, soos in die veld waar hulle geveg het, en boonop gewond is – sommige het selfs ledemate verloor. Kinders, vroue en swartes is uitgeteer, ondervoed en gehawend. Die perde is egter in 'n uitstekende toestand (219-220).

Weens president Roosevelt se reaksie hoef Frank skaars reklame te maak en verkoop hy 'n volle 25 000 kaartjies vir die openingsvertoning (235). Die vertoning en die akteurs in hulle vreemde, gehawende kleredrag het die gehoor in vervoering en lok nog meer toeskouers én soewenierjagters (236). Die grootse skouspel was uiters duur weens die vervoer, vragkoste, installasies, advertensies, aankope en die lopende koste van die diere en toneelspelers. Tydens elke vertoning is duiwe losgelaat. Die grootse skaal van die opvoering kan verder gemeet word aan die omvangrykheid van die dekor, rekwisiete en kostuums – perdekarre, ossewaens,

kanonne, plofstof en ammunisie (291), asook gewere, uniforms, soldatehelms, draagbare, tente, 'n blokhuis, doedelsakke, vlae, swepe, jukke en die vroue se kappies (323).

Die skouspel het nie vaardige akteurs benodig nie, maar het staatgemaak op tegnologie. Selfs die menslike komponent was gemeganiseerd en kon oor-en-oor geproduseer word, deur die roetine in te drill soos wat diere geleer word (Winkiel 1997:16). Vergelyk hier die karakter Maans Lemmer se ervaring: "[D]ie Boeresirkus [is] nes die beeldteater: Elke vertoning is 'n voorspelbare, veilige ritueel [...] Selfs Ben se seremoniemeesterswoorde bly onveranderd; hy wyk nooit van die draaiboek af nie" (283).

Terni (2006:231-232) beskryf die spektakel as die versadiging van kommersiële en ontspanningsruimtes met 'n toenemend digte netwerk van samewerking - winkels wat snuisterye verkoop, kommersiële gange, dansplekke, kroeë, teaters en arenas:

As spaces became more theatrical, more fantastic, and more mediated, the practices they fostered were likewise spectacularized. The rise of spectacle thus helped to blur the boundaries between different orders of urban space, as theatres, shops, dance halls, and restaurants began to seem more like each other thereby overshadowing any local and historical associations they may once have carried. All told, then, *spectacle comprises a set of expectations infused with sensation and excitement*: not only the attitudes and practices people developed for inhabiting certain kinds of urban space, but also the way that these spaces solicited consumers by exploiting these expectations in a dialectical turn (Terni 2006:232; my kursivering).

Buiten die arenas vir grootskaalse opvoerings en pretritte op St. Louis se skouterrein, was daar tavernes, limonadestalletjies, 'n wye verskeidenheid eetplekke waar verskillende lande se unieke geregte genuttig kon word en uitstallings waar vreemdsoortige kulture met hul gewoontes, diere en argitektuur besigtig kon word (178-180). Verder was daar ook uitstallings van die wêreld se nuutste uitvindsels soos broeikaste en x-straalmasjiene, 'n ysskaatsbaan, waarsêers, 'n filmteater en daar is selfs 'n marathon aangebied (202-203). Toeskouers was nuuskierig oor ritssluiters, vliegmasjiene en hysbakke (228). Piet Cronjé was gefrustreerd met al die geraas op Coney Island, afkomstig van die musikante en die geroep by stalletjies en kosvensters (324). Daar was ook fortuinvertellers (328), 'n vloot *hotdog*-karretjies (331), en pretritte op die strand (333).

Van Coller (2012:176) redeneer dat die tradisionele Afrikaner, wat generaal Cronjé insluit,

vol argwaan was "jeens die tipiese stadsvermaak van die teater, die sirkus en later die bioskoop" wat hulle beskou het as "Engelse gedoentes". In die roman word die oorwonne Boerekrygers egter "op 'n wrede wyse deel" van hierdie soort vermaak, en daarom reken Van Coller (2012:176) dat die "eertydse helde omvorm [word] tot **vaudeville-akteurs**". Loots (2011:377) maak in haar erkenning spesifiek melding van "die aard van vaudeville-vertonings" wat sy nagevors het in Robert M. Lewis se *From Traveling Show to Vaudeville: Theatrical Spectacle in America, 1830-1910*.

Machado (2012:250) beskryf die formaat van "the spectacle of variety and vaudeville" as 'n tentoonstelling met 'n verskeidenheid van toeganklike temas soos gesondheid, skoonheid, huishouding, tegnologiese moderniteit, die groteske, atletiek, seks en gevaar. Paryse vaudevilles was massaproduksies wat volgens 'n formule geskryf is. Elke vaudeville het dieselfde samestelling gehad: stereotipes, situasiegebaseerde intriges, 'n ommekeer van teëspoed na voorspoed, misgissing van identiteit en gelukkige eindes. Daar was selfs 'n "claque", synde 'n groepie wat op die regte plekke hande geklap het om die gehoor aan te spoor tot applous.

Die Paryse weergawe kan nie werklik vergelyk word met die Amerikaanse en Britse vaudevilles wat bloot bestaan het uit die burleske en 'n verskeidenheidsprogram nie (Terni 2006:222-223). Vergelyk in hierdie verband die aanbieding van Miss May Belfort (117) asook Hester se dubbelganger, 'n "komiese vaudeville-aktrise" met die naam Marie Dressler (331). Generaal Ben Viljoen verlustig hom in die seksuele aantrekkingskrag van May, wat sang bestudeer het in Parys en haarself dus bestempel as 'n sangeres en aktrise, maar wat haar in St. Louis besig hou met "'n [b]ietjie vaudeville, 'n bietjie burlesk. Tot tyd en wyl sy iets anders vind". May se verklaring aan Ben het ook betrekking op die leser se ervaring van die roman:

Sommige mense mag dalk effens geskok wees, maar weet Ben wat? Sy leun vertroulik nader, plaas 'n fyn handjie op sy hempsmou. Kan sy hom 'n geheim vertel? Hulle hóú daarvan om geskok te word (117).

Wat wel van belang is vir hierdie studie, is die neiging van vaudeville as spelvorm om die nuutste tendense – soos Afrikaanse skrywers se herskrywing van die Suid-Afrikaanse Oorlog (1899-1902) tydens die honderdjarige herdenking daarvan – te gebruik as "fodder for the vaudeville mill" en dan boonop hierdie neiging te dramatiseer in selfsatiriserende ("self-

satirizing") spel (Terni 2006:230), soos wat ook in beginsel in *Sirkusboere* plaasvind. Die vaudeville word juis gekenmerk deur selfspot; deur fyn waarneming van wat in die gemeenskap gebeur.

Die aspek van satirisering blyk byvoorbeeld uit die romanmoment waar Piet Cronjé hom verbeel dat hy sy eerste vrou sien, wanneer hy vlug van die geselskap van sy verwyttende tweede vrou en hom buite op die sypaadjie bevind – "tandeknersend oor die skarlakenvroue wat binne sy gesigsveld wellustelinge probeer nader wink":

Terwyl hy so staan, het sy hande koud en sy wange warm geword. Hy het vir Hester gesien. Sy het glimlaggend aangestap gekom. Hy het probeer groet, maar sy keel was te droog (328-329).

Piet sien Hester se dubbelganger dikwels weer. By Brady hoor hy haar naam is Marie Dressler. Sy is een van Coney Island se "karakters". 'n Komiese vaudeville-aktrise wat ook 'n vloot *hot dog*-karretjies besit en 'n bende seuns betaal om in duiweltjie-kostuums rond te loop, onsamehangende brabbeltaal te praat en met springmielies te smous. Die kinders se opgestopte horinkies en rooi mantels stuit Piet teen die bors, maar wanneer hy saans op die sypaadjie met slapeloosheid staan en worstel, ruk sy hart as hy die vrou sien verbystap. Op 'n keer probeer sy 'n geselsie aanknoop, maar Piet knip dit kort (331-332).

Die vaudeville was volgens Terni (2006:232-233) 'n kommersiële ruimte, 'n ontspanningspraktyk, 'n verbruikerspraktyk: media en teater alles in een. As 'n genre was vaudeville hiperperformatief, 'n vermenging van komedie en woordspel, "cast into a structure designed to mobilize high-risk confrontations". Die dramatiese spanning spruit uit die karakters se verpligting om risiko's te hanteer deur "a string of fires that inevitably culminates in a series of compact, situation-based explosions" te blus. Hierdie krisisoomblikke word aangeblaas deur 'n fantastiese pastiche van komiese formules, woordspeletjies, rekwisiete, gebare en nabootsings wat as 'n geheel beskryf kan word as fantasmagories ("phantasmagoric"). Die wese en estetiese logika van pastiche is *nabootsing*: Synde 'n artistieke werk in 'n styl wat die werk van 'n ander werk, kunstenaar of tydperk naboots of 'n vermenging van stukke wat verskillende bronne *naboots* (Terni 2006:232-233).

Uit die bogenoemde bespreking rondom die aard van die vaudeville kan dit met vrug gebruik word om die romangebeure en -karakters te tipeer. Vergelyk Frank Fillis, die sirkusbaas, se laaste waarneming oor die akteurs in sy skouspel:

Laat hy dit maar erken: Daar was later niemand meer wat onder sy spelleiding gestaan het nie. Hulle het hom, hul orkestreerder, heeltemal oorrompel. Hul storie

het nie in sy portmanteau gepas nie (371).

Die grootse vertoning waaraan die romankarakters deelgeneem het, strook dus eerder met 'n skouspel ('n sinoniem van spektakel) as 'n sirkus, hoewel dit ook aansluit by die sirkusnarratief van die antieke Helleense-samelewing, veral omdat dit 'n krygspeel is wat hier uitgebeeld word. Soos vermeld, word twee tonele uitgebeeld tydens die Boere-oorlogskouspel, waarvan die opening van die tweede deel van die program as 'n historiese tablo beskryf kan word. Die rol wat die karakters tydens die skouspel speel, is 'n nabootsing (mimiek) van veldslae waarby sommige van hulle werklik tydens die Suid-Afrikaanse Oorlog van 1899-1902 betrokke was, maar die rolle wat hulle vertolk, kan eerder vergelyk word met dié van karakters in vaudeville-vertonings.

Hierdie waarneming wat betref die skouspel en vaudeville sluit aan by Van Coller se uitspraak dat die romankarakters omvorm is tot vaudeville-karakters; maar ook by Barnes (2014:54) se beskouing van die teks as 'n metaforiese skouspel wat aansluit by die karnavaldiskoers. Van Coller en Barnes se bevindings oor die spelgemeenskap in die roman stem dus ooreen met Caillois (1961:87) se klassifikasie van 'n Dionisiese of primitiewe gemeenskap (in afdeling 2.4.2). Sodanige (spel)gemeenskap word gekenmerk word deur nabootsende spel (*mimicry*) en duiwelingswekkende spel (*ilinx*), eerder as 'n geordende, rasionele gemeenskap waar kompetisie en kansspel voorkom.

Die *gebeure* in die roman kan dus gesien word as 'n skouspel, ook wanneer die karakters nie deelneem aan die militêre skouspel sêlf nie, en die karakters kan beskryf word as vaudeville-akteurs - ook wanneer hulle nie optree as akteurs nie. Hierdie afleiding maak van die alledaagse gebeure in die roman 'n *spel* en toon sterk ooreenkomste met die ludieke aard van die antieke Griekse samelewing en die kenmerke van spel in Caillois se Dionisiese gemeenskappe. Huizinga (1950:174) wys daarop dat daar geen antieke Griekse begrip vir "speel" bestaan het nie; selfs nie iets wat toegepas kon word "op de theateropvoering of op het schouwspel zelf" nie. Hy reken dit was omdat de "Helleensche samenleving in al haar uitingen zoo door en door ludiek" ingestel was, "dat het ludieke nauwelijks meer als iets uitzonderlijks in het bewustzijn trad."

Om die gebeure in *Sirkusboere* as tekenend van die karnaval te beskou (soos Van Coller en Barnes), kan op twee maniere geïnterpreteer word. Soos reeds aangedui in afdeling 1.3.3.2 en 5.2.2, reken Van Coller (2012:176, my beklemtoning) dat die karnaval "'n gepaste metafoor

[is] omdat dit in die *oorspronklike Middeleeuse karnaval* gaan om die omkering van hiërargiese verhoudings, die belaglikmaking van magsfigure, groteske verkledings en die skuilgaan agter *maskers*." Daarteenoor wys Barnes (2014:25) daarop dat die vermaaklikheidsbedryf, wat "karnavaleske verskynsels soos die sirkus en spektakels" insluit, vir eeue gebruik is "as toestelle van sosiale manipulasie en oorheersing" en "in 'n *moderne tydperk gebruik* is om klasverskille in stand te hou". Hierdie karnavaldiskoers sluit aan by die rol wat Caillois toeken aan maskers in Dionisiese gemeenskappe ('n aspek wat verder verken word in afdeling 5.4), waar aangetoon sal word dat aspekte van vermomming en rolspel direk verband hou met identiteitskepping en mitevorming.

5.4 Die verbande tussen maskers, rolspel, rituele, mites en identiteit

5.4.1 Oor maskers en mitevorming

'n Historiese roman wat handel oor gebeure wat 'n eeu tevore plaasgevind het, kan vanweë die agternakennis van gebeure die oorspronklike gebeure op só 'n wyse interpreteer dat die leser met nuwe oë kyk na die ontknoping van die geskiedenis. Juis weens hierdie herinterpretasie van die geskiedenis kan die ludieke aard van karakters en handeling in die teks gelees word as 'n interpretasie van die aard van die mens en nie bloot as historiese gebeure nie.

Die korrupsie van *mimicry* (nabootsende spel), voer Caillois aan, vind plaas wanneer die speler oortuig is dat die rol, masker of vermomming eg is. Die akteur se rol word duidelik gedefinieer deur die afmetings van die verhoog of die duur van die spektakel. Wanneer die speler die magiese omgewing verlaat, word die fantasie beëindig. Applous is nie bloot goedkeuring van die gehoor nie, dit dui ook die einde van die illusie en spel aan. Hierdie duidelike beperkings verhoed vervreemding, wanneer die speler desperaat probeer om die werklikheid te ontken, onderwerp of vernietig (Caillois 1961:45-46).

Volgens Huizinga (1950:175) het ook 'n dramavorm soos die tragedie nie ontwikkel uit die opsetlike letterkundige weergawe van spesifieke menslike lotgevalle nie, maar as 'n heilige spel: "niet tooneellitteratuur maar gespeelde godsdienst". Uit 'n mitiese tema het gaandeweg dialoog en mimetiese handeling ontwikkel, wat opgevoer is as die voorstelling van 'n reeks gebeurtenisse, die weergawe van 'n verhaal.

Tragedie en komedie is aanvanklik aangebied as 'n kompetisie, waar digters hul werke geskep het ter wille van die "dionysieschen wedstryd" wat deur die regering georganiseer is. Die publiek was uiters krities teenoor hierdie kompeterende stukke. Vanweë die mitiese temas het die publiek die toespelings verstaan, "reageert op alle finesses van kwaliteit en stijl, deelt in de spanning" – soos hedendaagse toeskouers by 'n groot sportwedstryd sal optree. Die inhoud van die dramas, veral van komedies, was ook "van agonalen aard," aangesien dit dikwels 'n persoon of 'n standpunt aangeval het (Huizinga 1950:175).

Die algemene gebruik van maskers in primitiewe gemeenskappe is volgens Caillois (1961: 87–97) een van die vernaamste etnografiese geheimenisse. Oral is 'n ekstreme en selfs godsdienstige belang geheg aan hierdie instrumente van *metamorfose*. Maskers verskyn tydens feeste – 'n interregnum van duieling, opborreling en vloeibaarheid waartydens alles wat orde simboliseer, tydelik opgehef word om later weer op te duik. Heilige maskers, wat altyd in geheimhouding vervaardig is en daarna vernietig is, het die offisiële draers daarvan getransformeer tot gode, geeste, dierlike voorouers en ander vorme van vreesaanjaende en kreatiewe bonatuurlike kragte. Maskers was die ware sosiale band. Alles was toneelspel, met amper geen nagevolge nie.

Duieling, ekstase, beswyming en stuiptrekking moes die offisiële maskerdraer lei tot die verlies van bewussyn en uiteindelik geheueverlies, want die maskerdraer moes onbewus wees van wat gebeur het of wat geuit is tydens die duur van die geestesvervoering. Die doel van hierdie rituele en maskers het soms verskil. Magiese rituele, dans en misterie word gevier, maar het ook dikwels gelei tot onderdrukking en politieke mag (Caillois 1961:87-97).

Die roman betrek (en ondermyn) deurentyd mites wat geskep is deur Afrikanernasionalisme en herskryf volgens Naudé as't ware die mitiese Afrikanergeskiedenis:

'n Mens kan *Sirkusboere* lees as 'n roman oor narre vasgevang in 'n eindelose sirkus, oor die gevare van die onderhewigstelling van die self (deur die self of andere) aan 'n enkele kulturele meesternarratief. Dit vermaan lesers dalk om te bly waak hierteen, om altyd identiteitsmoontlikhede oop te hou, om bevrore kategorieë, vasgelegde mites en holruggeryde modusse van *performance* te weier (Naudé 2012).

Caillois (1961:141) reken dat mitologie en die sirkus 'n sekere aspek van nabootsing

(*mimicry*) blootlê, naamlik satire. Soos reeds genoem in afdeling 5.3.3.1, is die doel van sodanige satire om balans in die samelewing te herstel: "Excessive dignity requires a grotesque counterpart – for popular reverence and piety, homage to the great, and honor to supreme power run the dangerous risk of turning people toward anyone who assumes the responsibility or wears the mask of a god." Frank Fillis, Ben Viljoen en Piet Cronjé is uitstekende voorbeelde van karakters in die roman wat oordrewe statigheid uitbeeld, maar juis daarom die bron van ander se bespotting word.

Uit die manier waarop hy homself voorstel aan Piet Cronjé in die roman, is dit duidelik dat Fillis 'n kenner is van die dikwels teatrale aard van die mens, weens sy jarelange betrokkenheid by die sirkus, en dat hy die kuns van selfspot vervolmaak het:

"Frank Fillis. Sirkusbaas, ruiterskunstenaar, koorddanser en goëllaar. Ook 'n professor met die penniefluit."

Frank formuleer met voorbedagte rade. Hy belig doelbewus die vergesogte, die fantasie, want hy vermoed onder daardie stoere Boerebaard skuil 'n sin vir die dramatiese. Wat was Paardeberg anders as 'n laaste oordrewe gebaar, 'n kwistige vermorsing van lewens en besittings in ruil vir 'n boeiende einde? (73).

Afrikanernasionalisme het verskeie van die generaals wat in die Suid-Afrikaanse Vryheidsoorlog (ook Anglo-Boereoorlog) geveg het, tot mitiese status verhef. In die roman word die generaals egter uitgebeeld as (gevalle) helde met voete van klei.

Spel lê ook in die tussenruimte, tussen wysheid en dwaasheid. Tog moet die gedagte van dwaasheid ook dien om die groot skeiding van lewensingesteldheid uit te druk. Al die terme van die vae samehangende groep idees – spel, lag, luim, skerts, die komiese en dwaasheid – kan herlei word na die konsep van spel, 'n eenheid gevorm in ons diepste wese (Huizinga 1950:33). Wanneer Cronjé in *Sirkusboere* aan die Amerikaanse beleggers van die Boereskouspel voorgestel word, bespreek Fillis en Viljoen hom spottend:

Eers weer met die nageregbestelling mor hy [Viljoen] onderlangs teenoor Frank: "Ek sweer, as hy so ongepoets is om sy koffie koud te blaas, loop ek."

Frank wil hom 'n boggel lag. "Hopelik drink hy uit sy piering. Ons vriende sal dit vermaaklik vind. Goeie waarde vir hul geld" (163).

Vir die Amerikaanse skares is die teatrale, gebroke Piet Cronjé egter aangrypend:

Hulle verwonder hulle aan die taai ou sening, die pionier en jagter en martelaar, 'n harde patriot soos hulle almal en gestam van dieselfde Hollander-bloed as hul president. Wreed verban, weet hulle, na dieselfde eiland as Napoleon, wie se verdrag met Thomas Jefferson hulle hier by die skou herdenk (236).

Barnes (2014:103) reken dat die rol van Piet as idioot en Frank as grapmaker in *Sirkusboere* onder andere gepas is "weens hul onderbreking van en inbraak op die konvensionele orde en dat hul onkonvensionele voorkoms en optrede lig werp op die absurditeite binne 'n oënskynlik konvensionele samelewing (en in die konteks van die roman is dit die oorlog en die optekening daarvan wat onder die soeklig gebring word)."

Soos aangedui in afdeling 2.3.2.1(b), verklaar Huizinga (1949:4) dat die mites wat die mens geskep het 'n poging was om die wêreld te probeer verstaan, en dat die gees waarin dit geskep is, dikwels huiwer op die grens tussen erns en grap. In die teks wys Fillis, Viljoen en Cronjé mekaar voortdurend op die mites wat daar rondom hulle ontstaan het, en dat dit nie noodwendig strook met die ware gebeure nie:

[Cronjé aan Fillis:] "Jy behang jouself met medaljes, maar geveg het jy nog nooit nie."
"Dis bekronings vir artistrie, toekennings vir toertjies." Frank hou dit lig, hy probeer die situasie ontlont. "Die kasjette hier links is vir koordlopery, die silwer vaantjie vir fantastiese toertjies en dié een is die ordelint van die almagtige sirkus" (241).

Verder tik Cronjé vir Viljoen oor die vingers wat betref Viljoen se beroemde storie oor die getrouheidseed wat hy geweier het om af te lê. Dit tref Viljoen onkant wanneer Cronje hom herinner dat hulle albei die eed van getrouheid afgelê het op St. Helena: "Maar deesdae hou jy jou voor as bittereinder vir die Boeresak, 'n vriend van die Vierkleur wat enduit lojaal gebly het. [...] Maar vir die Amerikaanse koerante vertel jy dat jy landuit is oor jy nie die eed wou aflê nie." Veral die Krugersdorpers is ontsteld: "Hulle kén die storie dat Ben geweier het om die getrouheidseed te onderteken; hulle het dit geglo" (242). Daarop vra Viljoen aan Cronjé:

"En sal iemand Oom se weergawe van Paardeberg staaf?"
"Johanna was daar," sê Piet.
Nou kyk almal na haar. Sy vou haar arms oor haar bors. Dit is 'n ruk stil voordat sy praat. "Dit was nie De Wet se skuld nie, Piet," sê sy, draai om en loop vinnig weg, met haar boude wat soos gebalde vuiste houe na die lap van haar rok mik (243).

Loots se omkering van mites is daarop gemik om 'n spieël voor die Afrikanerleser te hou. Wat eens op 'n tyd 'n simbool van Afrikaner-patriotisme was, word bespot, satiries hanteer, maar terselfdertyd bevraagteken en krities benader (Barnes 2014:110). Daarom is dit belangrik dat "die held van Magersfontein" ook foute moet hê:

Want hy is 'n mens. Loots skets hom ook so, met sy foute. Sy plaas hom in 'n ruimte waar hy nie anders kan as om 'n spektakel te word nie – hy word immers betaal om presies dit te wees. Frank Fillis het Piet Cronjé omgekoop om 'n spektakel te maak van homself (De Vries 2012).

Barnes (2014:31-32) wys op die interessante gegewe dat nie een van die patriargale Afrikanerfigure in die teks – Cronjé, Viljoen en Lemmer – 'n nageslag het nie: die "tradisies wat deur hulle verteenwoordig word" kan dus nie "aan 'n volgende geslag oorgedra word nie". Op hierdie wyse word die "kontemporêre toestand van die Afrikaner beklemtoon – dat die jonger Afrikanergeslag nie voortgaan met die tradisies van die voorouers nie". *Sirkusboere* is dus 'n historiese roman wat poog om Afrikanermities aan die kaak te stel en te ondermyn.

5.4.2 Spelverwysings en identiteitskonstruksie

Die wyse van spel en die houding teenoor spel is dikwels 'n aanduider van die identiteit van die karakters in *Sirkusboere*. In dié roman blyk dit egter dat die houding teenoor die spel in die teks ook 'n aanduider is van die identiteit van die gehoor en by implikasie van die leser, wat ook deel vorm van die gehoor (soos bepaal in afdeling 5.3.2). Wat veral duidelik word, is dat die meeste karakters nie alleen tydens die militêre krygspel 'n rol speel nie, maar ook in hul alledaagse lewe, en dus 'n masker dra om hul pyn te verberg.

'n Spektakel – 'n geleentheid wat groot skares lok – is 'n ritueel met kostuums, plegtige voorstellings, geskikte liturgie en geregleerde prosedures. Die drama slaan die gehoor se asemi weg en die ontknoping sal sommige in ekstase en ander terneergedruk laat. Die *akteurs* in die Paardeberg-tablo (38) boots die ware veldslag na, maar volgens Caillois (1961:22, my beklemtoning) is spektakels spesiale geleenthede vir 'n ander soort nabootsing: "[T]he simulation is now transferred from the participants to the *audience*."

Die gehoor identifiseer met die held of die ster, wat beskou word as 'n wenner in 'n kompetisie – "a more diffuse competition in which the stakes are popular favor". Die aard van die spektakel is soos dié van *agôn* (kompeterende spel), maar dit is ook 'n uitstalling. Die gehoor raak só betrokke by die gebeure dat hulle kant kies en die kompeterende gees naboots. Soos vermeld in afdeling 5.3.3.1 het hierdie nabootsing al die kenmerke van spel: vryheid, konvensies, die opheffing van realiteit en die afbakening van tyd en ruimte. Die gehoor word egter só gefassineer deur die spelers dat dit moeilik raak om die betowering van die spel te verbreek wanneer die akteur die towersirkel verlaat. Die toeskouer moet toegee aan die illusie van die dekor, masker en kunsgreep – wat vir 'n oomblik meer eg as die werklikheid voorkom (Caillois 1961:22-23, 49). So is die "toeskouers en spelers" in die roman "ewe traag om hulle los te woel uit die hipnotiese houvas van heldedom. Frank het nog nooit sy gehore so in vervoering gehad nie" (235).

Naudé (2012) reken dat die Boere-sirkus se gehoor die oppervlak – en *performance* – as die enigste realiteit beskou. Daarteenoor handel die skouspel vir die deelnemers oor hul lewens en ondraaglike verliese, die werklikheid van hul bestaan. Moontlik het die leser meer insig in die psige van die karakters as die gehoor tydens die krygspel:

Intern en in private gesprekke worstel hul met die nuanses van hul eie herinneringe, hul eie interpretasies van wat gebeur het. Dit is juis hierdie gesprekke en interpretasies, die privaat- en binneruimtes van die verlede, wat vir die tradisionele geskiedskrywer moeilik toeganklik is en wat die romanskrywer met die rykheid van die verbeelding moet ontgin (Naudé 2012).

Omdat verskeie van die karakters in *Sirkusboere* tydens die skouspel rolle speel waarin hulle hulself uitbeeld, is dit feitlik onmoontlik om by een van die belangrikste reëls van toneelspel te hou, naamlik dat die rol gedefinieer word "by the dimensions of the stage and the duration of the spectacle". Applous behoort die einde van die illusie en die spel aan te dui: "Once [the actor] leaves the magic area, the fantasy ends and the most vainglorious histrionics and the most eloquent performances are brutally constrained." Hierdie grens is veronderstel om vervreemding (van die ware self) te voorkom: Die spel moet op die voorafbepaalde tyd beëindig word, sodat die speler weer met die alledaagse verantwoordelikhede kan voortgaan, waar die bevrydende en isolerende reëls van spel nie meer geld nie (Caillois 1961:49-50). Die karakters in *Sirkusboere* se identiteit is egter verstrengel - tussen die rol wat hulle uitbeeld en die werklikheid:

Die akteurs en ekstras word van buite gehoreografeer terwyl hulle die geskiedenis oor-en-oor uitspeel. Cronjé, in sy herhaalde oorgawes, "wag steeds dat iemand ingryp en die geskiedenis verander". Hy hoop dat sy deelname die geskiedenis kan transformeer, maar hy is nou omskep tot bron van vermaak. Selfs sy Bybellesende erns is maar net 'n aspek van die simulakrum. Die Boere (en ander deelnemers) word gereduseer tot narre vasgevang in iemand anders se sirkus. Hulle beeld karikature van hulself uit in 'n proto-weergawe van die korporatief gesteriliseerde *theme park*. Hulle word bloot 'n enkele historiese tablo en niks meer nie as hul mees kenmerkende etnologiese eienskappe, soos opgesom in brosjures vir hul gehoor. Op magtelose wyse moet hulle aan die *self-nabootsing* deelneem ooreenkomstig Fillis se instruksies en sy 19de-eeuse antropologiese wysheid. Hulle raak figure in 'n diorama (Naudé 2012, my beklemtoning).

Behalwe dat die karakters verstrengel is tussen die rolle wat hulle vertolk en hulle eie werklikheid, speel maskers 'n belangrike rol in *Sirkusboere*, "omdat van die hoofkarakters soos Fillis en Viljoen deurgaans die rol speel van onderskeidelik die *bon vivant*-impresario en -militaris" (Van Coller 2012:177). Daar is iets geheimsinnig aan 'n masker wat toeskouers fassineer – die skoonheid, skrikwekkendheid en geheimsinnigheid daarvan. Die toeskouers word onmiddelik na buite die alledaagse lewe verplaas, ontruk selfs uit die daglig, na "de sfeer van de wilde, het kind en den dichter, in de sfeer van het spel" (Huizinga 1950:54).

Die kombinasie van *nabootsende* en *duiselingwekkende spel* is altyd 'n versoeking wat nie maklik uitgeskakel kan word nie, maar in die moderne samelewing ingeperk word. Om egter 'n plofbare barbaarse situasie te vermy, word 'n uitlaatklep toegelaat. Die masker se voorkoms en doel het verander – die draer is nie meer 'n reïnkarnasie van die gode nie. Dit het nou slegs gebruikswaarde (Caillois 1961:130) en in letterkunde simboliese waarde.

Ben Viljoen is 'n voorbeeld van iemand wat die pyn probeer verberg deur agter 'n fasade – 'n masker – te skuil. Hy fokus op 'n nuwe toekoms, ver weg van die dinge wat pyn veroorsaak het. Hy het na die oorlog nie huis toe verlang nie: "Hy wou nóóit weer teruggaan nie," want hy was "hartlik keelvol vir al die ongeluksnekke en knersvlaktes" (22). Hy sien die ooreenkoms tussen die Amerikaanse toeskouers en die Boere in Suid-Afrika, hulle pioniersbloed; maar ook die verskil: "Gaan staan wydsbeen iewers by 'n grensdraad en kyk na die patetiese stoom as jou pionierspis teen die sand vasskuim. Dis al. Dis absoluut al wat mens in Afrika het" (22). Viljoen was bitter oor die oorlog wat hulle – in teenstelling met die Amerikaanse gehoor – teen die Britse magte verloor het en hy was bewus daarvan dat die

pionier 'n indringer was in Afrika, maar veral was hy bitter oor die verraad van sy vrou (160). Daarom wou hy nooit weer terugkeer na Suid-Afrika toe nie. Viljoen woon na die oorlog eers in Londen, 'n kort rukkie by sy ma, "dan in St Louis, uiteindelik in Nieu-Meksiko; hy is 'n opportunist wat hom telkens in 'n nuwe omgewing bevind en sy wieke na die wind draai om te oorleef." Hy lewe 'n avontuurlike lewe, maar vind geen rus nie (Van der Merwe 2011).

Agter die masker ly Viljoen egter aan "posttraumatische stres na die slag van Elandslaagte" en probeer die trauma verwerk deur "stil te bly en sy gevoelens en gedagtes te onderdruk" (Van der Merwe 2011). Shay (in Lush 2014:32) identifiseer drie areas van post-traumatische stresversteuring wat in Helleense traumas soos Euripides se *Medea* uitgebeeld word en ook van toepassing gemaak kan word op 'n soldaatakteur soos Viljoen: 1) die skending van eie morele beginsels ter wille van die missie; (2) deelname aan die opoffering (maak van slagoffers) of viktimisering van ander in die teater van konflik; en (3) die verraad van 'n mens se eie basiese menslike verhoudings of bande om 'n militêre-strategiese doelwit te bevorder. Wanneer Fillis in die roman vertel van die storie wat Feeley opgemaak het nadat die bajonet hom tydens sy eerste vertoning deurboor het, naamlik dat hy by Elandshoogte – waar Feeley nooit eens geveg het nie – gewond is, lig Ben Viljoen die masker effens oor die gebeure wat hy daar beleef het:

"Dapper se gat!" het Ben uitgebars. "Dis hoe jy weet hy praat stront. Niemand glo agterna meer in verdomde donnerse dapperheid nie." Hy het vir sy eie emosie geskrik. [...] "Enigiemand wat daar was, sal wêet. Hulle het op hulle perde gesit en ons manne met lanse stukkend gesteek." [...] "Mans en seuns het tussen die rotse rondgekrui en om genade gesmeek. Daar was dinge wat ek nie kon aanskou nie, ek het myself gedwing om weg te kyk" (24-25).

In *Sirkusboere* vind Viljoen nie waarlik bevryding nie, reken Van der Merwe (2011), en na afloop van die skouspel in St. Louis word hy in Nieu-Meksiko "gemanipuleer om deel te word van die versetstryd van die rebelle teen die outokratiese regeerder". Volgens Hampe (in Lush 2014:34) is die hooforsaak van oorlogstrauma en post-traumatische stresversteuring die slagoffer se onvermoë om vroeëre gewelddadige aksie te regverdig en vorige ervarings te integreer in 'n samehangende struktuur van identiteit en gesonde oordeel. Dit lei tot die ontwikkeling van blywende psigologiese skade by die slagoffer wat aanvanklike karakterstabiliteit gebaseer het op 'n gevestigde morele raamwerk. Sodanige raamwerk is geskend deur 'n "belangrike persoon" soos 'n generaal. Die slagoffer ervaar 'n gebrek aan sukses om binne 'n kleiner morele raamwerk te heroriënteer, wat dan lei tot die disintegrasie

van morele en sosiale gewoontes van die getraumatiseerde individu.

Een van die spanningsmotiewe in letterkundige werke het te doen met die verborge identiteit van die held. Die held word nie herken nie, verberg sy/haar wese – ook vir hom-/haarself – en wissel van gedaante of verander. Die held dra 'n masker of tree in vermomming op, dus word daar 'n geheim verberg. Huizinga (1950:162) reken dat dit ooreenstem met "het gebied van het oude heilige spel van het verborgen wezen, dat zich aan de ingewijden onthult". Hierdie spanningsmotief van die verborge identiteit, van die held wat 'n masker dra, is van toepassing op elkeen van die karakters wat in hierdie spelteoretiese lesing bestudeer is. Fillis en Viljoen verander voortdurend van gedaante en sit nuwe maskers op, Cronjé ken homself nie, Lemmer verberg sy wese deur verdriet en Mokeyane word nie eens erken as die persoon wat hy werklik is nie.

Van der Merwe (2011) wys daarop dat die voorstellings waarin Cronjé daaglik optree, simbolies is "van die feit dat hy, soos in 'n maalkolk, in die geskiedenis van Paardeberg vasgevang is". Cronjé bly "vasgevang in die trauma van die verliese wat hy gely het: sy vrou is dood, sy plaas is verwoes, die oorlog is verloor, en boonop het hy die respek van die meeste van sy medestryders en hul naasbestaandes verloor deur sy oorgawe by Paardeberg". Dit beteken, beklemtoon Erlank (2012:31), dat Piet Cronjé daaglik driemaal sy grootste vernedering moet herleef: Hy moet keer op keer met geboë hoof voor Lord Roberts gaan staan. Hierdie "purgatoriese herhaling" van Cronjé en die Boere se grootste nederlaag "roer die hartsnare" en is ironies, aangesien dit juis die gevolg is van sy begeerte om aan sy verlede te ontsnap: "Dit was 'n vergeefse begeerte, en miskien 'n gevaarlike een, want die speletjie wat tyd op die ou end met hom gespeel het, was erger as wat hy ooit vooraf sou kon raai" (12).

Juis vanweë hierdie bogenoemde redes kon Cronjé nie 'n nuwe begin maak nie. Boonop, wanneer hy die arena verlaat, word hy nie – soos tydens die historiese werklikheid wat voorgestel word – weggevoer na St. Helena nie, maar keer hy terug "na sy tent onder die hickorybome". Wat "natuurlik ook 'n soort *ballingskap*" is (13, my beklemtoning).

Die oorsaak van die maalkolk is dat Cronjé "nie sy skuld wil konfronteer nie, hy plaas steeds die blaam op ander, onder andere die Boereheld generaal De Wet". Daarby ontken hy ook 'n belangrike deel van die skuld van die verlede - sy rassistiese houding en sy "deelname aan

uitroei-ekspedisies teen swart mense" (Van der Merwe 2011). Mokeyane word teen wil en dank daarby betrek, wat beteken dat hy aandadig voel ten opsigte van die uitroeiing van sy ma se eie mense:

Die Boere sou vir Nyabele uit sy grotte gaan rook en Piet het 'n handlanger gesoek om hout te kap, vuur te maak en reg te staan met koffie. "Sê vir Jan hy moet ligdag reg wees, hy gaan saam," het hy laat weet.

Dit was 1882, Fenyang was vyftien, hy wou nie gaan nie. Toe dit tyd was om te ry, kon hulle hom nêrens kry nie. Hy was iewers aan't wegkruip. [...]

[Waarop Cronjé dreig:] "As ek by die plaashek kom en Jan het my nog nie ingehaal nie, is die hel vandag los."

[...] 'n Maand lank het hulle in Piet Joubert se laer buite die grotte gebly. Sowat 'n duisend burgers, met bykans net soveel handlangers. Die Boere het beurte geneem om wag te staan, sodat Nyabele se mense nie by kos of water kon uitkom nie. As hulle iets sien roer, het hulle geskiet. Voor die voet het hulle geskiet, selfs ook as dit kinders of vroue was. Hulle sou daar bly tot Niabel vir Mampoer uitlewer (84).

Die "anders-zijn" en die geheimenis van spel word sigbaar uitgedruk in **vermomming**. Deur vermomming word die "ongewoonheid" van spel volkome, reken Huizinga (1950:40): "De vermomde of gemaskerde 'speelt' een ander wezen. Hij 'is' een ander wezen! Kinderlijke schrik, uitgelaten vermaak, heilige ritus en mystische verbeelding gaan in alles wat masker en vermomming is onoplosbaar dooreen."

Deur sy voortdurende transformasie is Ben Viljoen se karakter die een wat veral gekenmerk word deur vermomming. Volgens Barnes (2014:36) word Ben se karakter gedefinieer deur rolspel. Caillois (1961:4) wys dat twyfel, geheimhouding, geheimsinnigheid en selfs bespotting getransformeer kan word tot spel, maar dat sodanige transformasie tot nadeel van die geheimhouding is, omdat spel dit juis ontbloot.

In die roman word Viljoen se gedaanteverwisselings en vermoë om mense te bluf beklemtoon. As aankondiger dra Viljoen in die teks 'n nuwe uitrusting, 'n nuwe masker: "Weg is die gehawende man met die mauser van twee en 'n half jaar gelede. Hy dra blinkgepoetste stewels en 'n deftige militêre tuniek met goue koord op die bors" (15). Hierdie masker ontstel Cronjé: "Watse pierewaaierklere het jy aan? Ons Boere het in ou flenters en gelapte vodde geveg. Daar was burgers met net 'n graansak as oorjas. Maar jy loop hier rond soos 'n laventelhaan" (241).

Verder reken Barnes (2014:43) dat Viljoen en Fillis se pretmakery tot nadeel van die ander deelnemers in die skouspel strek omdat karakters soos Mokeyane en Lemmer (en dikwels ook Cronjé) daarby uitgesluit word. Huizinga (1949:129) reken dat spot ook deel is van poëtiese spel. Alle digkuns word gebore uit spel: "the sacred play of worship, the festive play of courtship, the martial play of the contest, the disputatious play of braggadocio, mockery and invective, the nimble play of wit and readiness". Hierdie uitsluitende pretmakery kan ook na die kleredrag herlei word, omdat Frank Fillis kleredrag doelbewus inspan ter wille van dramatiese effek. Tydens die optog om reklame te maak vir die openingsvertoning, lok Piet Cronjé, Frank Fillis en Ben Viljoen bewondering uit. Hulle ry op spogperde, en vorm 'n skrilte kontras met die ander deelnemers, wat boonop in die tipiese hiërargie van die tyd agter hulle verskyn:

Algaande besef die toeskouers dat hul geen gewone karnaval gadeslaan nie. Die perde is in 'n baie beter toestand as hul ruiters. Penkoppe, ou manne, stadsjapies en bekvelders dra almal nog dieselfde vodde waarin hulle geveg het [...] 'n sameflansing van kledingstukke wat lankal flenters geskeur en deurgeslyt is. Die applous sterf heeltemal weg wanneer die toeskouers oplet hoeveel van die deelnemers 'n ledemaat vermis, hoe hulle skouers hang en hoe maer hulle is. Hulle begin aanvoel dat hulle die nasleep van iets verskrikliks aanskou. Die Britse soldate se uniforms is netjies genoeg, maar ook onder hulle is daar hier en daar een met 'n leë hempsmou sorgvuldig opgevou en aan die skouerant vasgespeld. En wanneer die agterhoede verbykom, staar die Amerikaners verslae na die ondervoede kinders, uitgeteerde vroue en Fillis se versameling swartes, verslons en te voet, die héél gehawendste van die hele prosesie (219-220).

Ben Viljoen se May is só geraak deur die optog dat sy na afloop daarvan uitroep: "Vaudeville se moses!" (221). Weens die aangrypende uitbeelding van die tragiese oorlogsgeskiedenis tydens die optog, wil die Amerikaanse president, Roosevelt, graag vir Viljoen en veral Cronjé ontmoet. Na die ete met die president maak Cronjé 'n afleiding: "Maar wat Ben van hom dink skeel Piet nie in die minste nie. Dit is die woorde van die president wat vir hom saak maak; die wyse waarop een van die wêreldgrootes uit eie oorweging 'n hand van vriendskap na hom uitgesteek het" (225).

Omdat die verhaal van *Sirkusboere* hoofsaaklik te make het met die kwessie van rolspel, reken Barnes (2014:109) dat daar mettertyd "verskeie tonele in die roman (is) waar gedaanteverwisseling plaasvind en waar een karakter die rol van 'n ander karakter aanneem":

Frank kies gereeld 'n nuwe sangoma en imbongi aangesien dié rolle toewyding

verg. Soms lyk die uitverkorenes nie baie lus nie en dan moet hy hulle eers oplei. "Gooi die dolosse só," sê hy vir die sangoma. "Dan kyk jy rond en jy brul: 'Ek is die beste sangoma wat daar is *yow yow yow*. Ander sangomas weet nie wat hulle doen nie *whoosh whoosh whoosh*! Ek weet wie die heks is *blizzerum boo*.' Maar jy doen dit natuurlik als in jou eie taal (263-264).

Cronjé het heimlik die versugting dat dit vir hom ook so maklik kon wees om van rol te verander en daar loop trane oor sy wange wanneer hy bid: "Laat die ou dinge asseblief nou verbygaan. *Maak my nuut*, gee dat ek die res van die pad in ander skoene stap" (265; my kursivering).

Rodriguez (2006) wys daarop dat sosiale etiket opgehef word tydens 'n karnaval: Feesgangers ondergaan gedaanteverwisseling, oorskry grense en ruil rolle om. Rolspel in die roman behels dat gewone akteurs en aktrises soldate word, Britte die rol van Boere speel; in Brady se Boeresirkus speel Amerikaners die rol van Suid-Afrikaners en vrouens weer die rol van mans. In die roman blaai Frank as toeskouer deur die program van Brady se vertoning:

Al die akteurs en aktrises is gelys, maar daar is net drie name wat hy ken: Piet en Johanna Cronjé s'n, en dié van daardie hondsdol bomplanter Maans Lemmer. Origens word Boere én Britte se rolle deur Amerikaners vertolk, en die agterryers s'n deur Amerikaanse negers. *Janet Wayner*, staan daar langs De Wet se naam. Frank weet nie of hy moet lag of huil nie. Die rol van Christiaan de Wet, waarin hy wat Frank is hom so ingeleef het, word deur 'n vrou vertolk (323).

Brecht het hierdie vervreemdingstegniek van een akteur wat voortdurend transformeer dikwels gebruik om te verhoed dat die toeskouer (en by implikasie die leser) emosioneel betrokke raak by die rol (Kern 1977:51). Gedaanteverwisseling neem dus die amptelikheid weg van die oorlog, sodat die leser daaraan herinner word "dat dit wat gelees word, 'n skouspel is, en sodoende word die fiktiewe aard van die teks beklemtoon" (Barnes 2014:110).

Hoewel die karakters in die roman dikwels 'n masker dra om pyn te verberg en ook dikwels gedaanteverwisselinge ondergaan, kry die leser 'n dieper kyk na die psige van die karakter agter die rol wat vertolk word, juis déúr die rol wat vertolk word:

In die spelen drukt de gemeenschap haar interpretatie van het leven en van de wereld uit. Dit is dus niet zoo te verstaan, dat spel omslaat of zich omzet in cultuur, maar veeleer zoo, dat cultuur in haar oorspronkelijke fasen het karakter van een spel draagt, in de vormen en in de stemming van het spel wordt opgevoerd. In die twee-eenheid van cultuur en spel is het spel het primaire, objectief waarneembare, concreet bepaalde feit, terwijl cultuur slechts de

qualificatie is, die ons historisch oordeel aan het gegeven geval hecht (Huizinga 1950:74).

5.5 Die artistieke funksionaliteit van die spelverwysings

Naudé (2012) reken die "romanskrywer se rol is juis om die vratte agter die formele (of gesimuleerde) geskiedenis se masker uit te wys". Die ludieke aard van digterlike beeldspraak is vir Huizinga (1950:163) voor die hand liggend. Sy siening van digkuns as ludieke spel sluit nou aan by Viljoen (2013) se oortuiging in afdeling 3.2.2 en Naudé (2012) se beskouing van die skrywer - veral met betrekking tot goed nagevorsde historiese romans en met spesifieke verwysing na die outeur van *Sirkusboere* - as 'n soort "skoumeester" (soos bespreek in afdeling 5.3.2) of "sirkusbaas":

Soos die sirkusbaas Brady teenoor Cronjé opmerk: "Dis *showbiz*...nie 'n geskiedenisles nie." Die romanskrywer moet vorm skep uit 'n miasma van historiese gegewens. Die tirannie van simulakrum geld vir haar ook; sy moet die *gehoor* se aandag behou met hiperbolie en die groteske – die skares roep immers altyd om *panem et circensis*, brood en spele (Naudé 2012).

In aansluiting by Huizinga se idee van skryfkuns as 'n ludieke spel asook Naudé se siening van die skrywer as skoumeester, beskou Barnes (2014:54) die teks van *Sirkusboere* as 'n metaforiese skouspel, die leser as die metaforiese toeskouer en die karakters as die toneelspelers in die teks. As literêre toeskouer word die leser bewus gemaak daarvan dat die skryfproses – veral geskiedskrywing – in wese fiktief en skouspelagtig is. Die gebeure in die teks word dus voorberei en aangebied asof dit 'n sirkusvertoning is.

Karshan (2011) beskryf Nabokov se literêre spel in die roman *Pale Fire* as 'n oorskryding van die grens tussen skrywer en leser (of karakters in 'n roman): "[H]ow easily ideas of play can move from the metaphysical to the metafictional, enabling a play of analogies and contrasts between god, author, and man, each subject to one another's play." Die grens tussen die leser, die teks en die skrywer wat normaalweg in 'n literêre teks voorkom word dus beïnvloed deur die metafiksionele aard van *Sirkusboere*. Barnes (2014:54) grond haar waarneming eerstens op Hutcheon se stelling dat metafiksie huiwer op die drumpel tussen "literatuur en die lewe" en tweedens op Bakhtin se siening dat die karnaval soortgelyk huiwer op die drumpel tussen "lewe en kuns". Daar kan dus feitlik geen onderskeid tussen die toeskouer en die spelers wees

nie. Sodoende word die leser, volgens Barnes, betrek by die teks se interpretasieproses as mede-skepper *van* en daarom ook deelnemer *in* die teks.

Bogenoemde vind plaas, reken Barnes (2014:54), omdat die leser direk aangespreek word in die teks. In die roman spreek Fillis die aanhoorder – dus die leser – direk aan:

Wil jy boonop 'n resensie sien wat in die *Cape Times* was? Voor jy kan antwoord, lees hy dit vir *jou*. "To see Mr Fillis on horseback one would think that he lived there; slept, breakfasted, dined and supped there. He seems equally at home with or without a saddle, on the neck or on the tail, sitting or standing."
Frank maak of hy lees, dis 'n vreeslike konsert, maar eintlik ken hy lánkal die woorde uit sy kop (104, my beklemtoning).

Letterkundige werke val volgens Huizinga (1950:162) in die domein van kompetisie. Die sentrale tema van 'n poëtiese of letterkundige werk is meestal 'n taak wat die held moet volbring, 'n beproewing wat deurstaan moet word of 'n verbod wat te bowe gekom moet word. Daarom spreek die benaming "held" of "protagonis" boekdele – die opdrag is buitengewoon moeilik, selfs skynbaar onmoontlik. Hierdie tema word dan gekoppel aan 'n uitdaging, die vervulling van 'n wens, 'n beproewing, 'n belofte of 'n gelofte.

Daarom reken Huizinga (1950:162) "dat al deze moetieven ons direct terugvoeren naar het gebied van het agonale spel". Volgens Barnes (2014:56) is dit veral "die skouspelagtige aard van die sirkus en die karnaval wat in *Sirkusboere* as literêre apparaat gebruik word om die skouspelagtige en dus fiktiewe aard van die skryfproses en veral geskiedskrywing te beklemtoon":

Die feit dat karakters as toneelspelers beskou word en in sekere rolle (held, antiheld, antagonis, protagonis) geplaas word, beklemtoon die feit dat die skryfproses staatmaak op 'n subjektiewe proses van selektering (Barnes 2014:56).

Loots bemeester die tegniek om metafiksie en mites aan die morele dilemmas van haar tyd te koppel, soos Fowles (Cresap 2013:168). Die ludieke spelverwysings in *Sirkusboere* het dus 'n artistieke funksie, naamlik dat die karakters as toneelspelers in dioramas/literêre vertonings gesien word, die teks die aard van die skryfproses en veral geskiedskrywing beklemtoon, en die leser as toeskouer deel word hierdie skeppingsproses.

5.6 Gevolgtrekking

Kritici is dit eens dat Loots se revisionistiese roman, *Sirkusboere*, 'n versweë deel van die Afrikanergeskiedenis op onthutsende wyse aan die kaak stel deur Afrikanermities oor die heroïese Boere te onthuis. In afdeling 5.2.2, wat handel oor die resepsie van die teks, word die ondermynende effek van dié historiese roman in nadere besonderhede uiteengesit.

Spelmerkers, soos die voorblad (wat aan 'n sirkusplakkaat herinner) asook die titel (*Sirkusboere*), stel vanuit die staanspoor 'n vorm van (skou-)spel in die vooruitsig. Die spelmatigheid van die teks word verder bevestig deur die opbou van die roman uit afwisselende, korter tonele (Van der Merwe 2011) – 'n faktor wat die opvoerbaarheid daarvan benadruk (vergelyk afdeling 5.3.2). Die verskynsel van krygsspele, en hier spesifiek die heropvoering van Boereveldslae uit die ABO (1899 – 1902) voor Amerikaanse gehore in St. Louis en Coney Island deur Boeremanskappe wat self by die veldslae betrokke was (en dus hulle eie geleefde werklikheid as toneelspel moet voorhou), hou vanselfsprekend verskeie implikasies van/vir opvoering, nabootsing en vermomming in.

Caillois se beskrywing van 'n Dioniese spelgemeenskap wat nabootsende en duiwelingswekkende spelkwaliteite vertoon, is aangewend om die unieke patologie van die Boeresirkusgemeenskap in die VSA te beskryf (vergelyk afdeling 5.3.3). In navolging van Huizinga, wat beweer dat spel 'n manier is om emosie/s te verwoord en te verwerk, is daar 'n ondersoek geloods na die spelende mens/gemeenskap in die roman. Die unieke bydrae van hierdie hoofstuk lê dus daarin dat ludieke spel in die roman deur (veral) die lens van Caillois, maar ook Huizinga, bekyk is.

Daar is bevind dat die teks (in mindere of meerdere mate) kan aansluit by die verskillende speldiskoerse wat deur Caillois - maar ook ten opsigte van dié roman deur kritici soos Brümmer, Naudé en Barnes - geïdentifiseer is, naamlik die krygsspel, sirkus/reisende kermis, mimiek, vaudeville, tablo, die burleske, skouspel (spektakel) en die karnaval. Die karnavaleske aard van die teks is wel 'n aspek wat grondiglik deur Barnes ondersoek is, maar uitbreiding op ander spelvorme wat deur Caillois aangetoon word, byvoorbeeld die vaudeville en tablo as spelvorme, is nie voorheen in dieselfde mate nagevors nie.

Die mimiekdiskoers en aspekte van nabootsing, maskers en vermomming is verder ondersoek

in afdeling 5.4, waar daar ook verbande met miteskepping en identiteitsvorming gelê word. Huizinga se tese dat spel as kultuurskeppende identiteit ook tot 'n interpretasie van menslike gedrag kan lei, is in hierdie verband voorgehou.

Die bevinding van Barnes dat die teks beskou kan word as metaforiese skouspel, die skrywer as metaforiese spelmeester, die karakters as toneelspelers in dié metaforiese skouspel en die leser as 'n metaforiese toeskouer wat boonop deel het aan die skeppingsproses van die outeur, is ten slotte oorweeg en onderskryf. Dié stelling strook met idees wat Viljoen en Naudé voorhou oor die rol van die skeppende skrywer en leser as spelers.

HOOFTUK 6: SAMEVATTING EN SLOTSOM

Wij zeiden in den aanhef, dat spel vóór alle kultuur aanwezig is. Het blijft in zekeren zin ook boven alle kultuur zweven, of althans los daarvan. De mensch speelt als kind tot vermaak en verpoosing, beneden het niveau van het ernstige leven. Hij kan ook spelen boven dat niveau, spelen van schoonheid en heiligheid (Huizinga 1950:47).

Die idee dat kultuur gebore word *uit* en *in* spel, vorm (soos hierbo geartikuleer in *Homo ludens*), die kern van Huizinga se kultuurfilosofie oor die aard van ludieke spel. Die oorhoofse navorsingsdoelwit van hierdie studie was om, met die idees van Huizinga (asook dié van sy voorgangers en revisioniste) as vertrekpunt, 'n teoretiese steierwerk te bou vir 'n bestudering van drie eietydse Afrikaanse romans (*Klimtol*, *Afstande* en *Sirkusboere*) waarin die spelende mens en aspekte van spel op boeiende wyses manifesteer.

Hierdie werkswyse is in navolging van navorsing wat vervat is in 'n spesiale uitgawe van *Yale French Studies* (1968) onder redakteurskap van Ehrman waar kultuurfilosofiese raamwerke oor spel eweneens aangewend is as teoretiese vertrekpunt vir literêre teksontledings. Die studie is voorts in pas met 'n eietydse literêr-teoretiese bewussyn waar die klem toenemend op die wisselwerking tussen letterkunde en ander epistemologieë val. Dit onderstreep ook die aktualiteit van spel in die eietydse populêre verbeelding, waar daar nou selfs sprake is van 'n digitale spelkultuur. Binne hierdie konteks verkry Huizinga se spelteorie dus nuwe stukrag en relevansie. "The time has come to take play seriously," verklaar Ehrmann (1968:5) tereg.

Om die filosofiese aard van spel te omskryf as 'n verskynsel wat oorskrydend is in die uitdrukking van die individu se gedrag, stel Shields (2015:299) voor dat 'n mens in die spore moet volg van filosowe soos Huizinga, Spurius en Nietzsche. Sodoende word daar 'n begrip van spel gevorm wat ten minste gedeeltelik buite die menslike ervaring daarvan bestaan, en spel word gesien as 'n fundamentele krag wat nie net die opkoms van menslike kultuur en geskiedenis teweegbring nie, maar ook die natuurlike en fisiese wêreld waarin die mensdom hulself bevind. Dit volg logies dat daar toenemend op teoretiese wyse ook oorweging geskenk sal word aan die wyse waarop hierdie betrokke idees in literêre tekste uitspeel.

In die inleidende hoofstuk word die hipotese voorgehou dat die Huizinga-konsep van die

spelende mens (*homo ludens*) asook verwante aspekte van spel toenemend ontgin word in die eietydse Afrikaanse romankuns. Enkele voorbeelde ter illustrasie van dié verskynsel is aangetoon. Met die uitsondering van Nel se publikasies en intreerede asook Barnes se verhandeling oor die karnavaleske elemente in *Sirkusboere* (vergelyk afdeling 1.1), bestaan daar nog relatief min navorsing oor die spelende mens in die Afrikaanse literatuurkritiek. Benewens die vermelde studies wat hier te lande onderneem is, poog die studie enersyds om (aanvullende) bronne oor spel te integreer, maar ook om oorspronklike navorsing rondom sekere aspekte in elk van die drie romans op die tafel te plaas (vergelyk telkens die gevolgtrekkings aan die einde van hoofstukke 3, 4 en 5).

Ten einde 'n breë oorsig te verskaf van die teoretiese diskoers rondom die begrip “ludieke spel”, is daar in hoofstuk 1 verwys na talle resente bronne wat in die afgelope dekade verskyn het [soos Freedman (2008); Motte (2009); Gadbois, Dallaire & Robidoux (2010); Otterspeer (2010); Petraitis (2012); Vanhanen (2012); Edwards (2013); Wagner (2014); Nel (2014, 2015a, 2015b) asook Isidori, Sandor & Fazio (2017)]. Dié teoretiese verkenning van ludieke spel is verder gevoer in hoofstuk 2 waar die historiese oorsprong en gebruik van die begrip deur die eeue heen sistematies nagevors is (sien die gevolgtrekking in afdeling 2.5). Soos voorheen uitgewys, word die uitsprake rondom spel in die eerste twee hoofstukke telkens georganiseer onder die noemers pre-Huizinga, Huizinga en post-Huizinga. Die korpus navorsing wat in hoofstukke 1 en 2 verreken is, bevestig dus die tese dat die studie van spel in die letterkunde 'n geldige navorsingsonderwerp daarstel.

Huizinga en Caillois se modelle van spel (veral met betrekking tot die strukturele kenmerke van spel) is oorwegend as teoretiese uitgangspunt gebruik om die tersaaklike romans te benader. Daar is verder sterk aangevlerk by die antieke Griekse konsepte van Plato en Heraklitus, asook die navorsing van Otterspeer (2010). Alhoewel die bespreking van elke roman telkens 'n unieke perspektief wou gee op die studieveld vanuit 'n ander invalshoek, is daar tog een groot gemene deler wat voortspruit uit Huizinga se standpunt, naamlik dat kultuur ontstaan uit en as spel, en ontplooi in spel.

Die bespreking van Van Heerden se *Klimtol* word in hoofstuk 3 gelei deur veral dié uitgangspunt van Huizinga, aangevul deur verwante uitsprake van Otterspeer (2010) en Caillois (1961) asook Afrikaanse literatuurkritici soos Burger, Viljoen en Painter, wat die prominensie van spelmerkers in die roman beklemtoon. Vergelyk in hierdie verband die

resepsiegeskiedenis van die roman (afdeling 3.2.2) asook die bespreking oor die hoofstukindeling (afdeling 3.2.3) en visuele impak van die betekenisdraende newetekste in Bylaag B en C. Die karakter Ludo Loeloeraai word byvoorbeeld bestudeer aan die hand van Huizinga se spesifieke kenmerke van spel soos opgesom deur Schroeder (vergelyk afdeling 1.2.1). Buiten vir die vermelde brontekste van Huizinga, Caillois, Heraklitus, Plato en Otterspeer, is daar verder gebruik gemaak van die insigte van onder meer Dursun (2007), Spariosu (in Dursun 2007), Schroeder (1996), Wimsatt (1973), Piaget (1962), Gombrich (1973) en Gadamer (in Homan 2013).

Die terrein wat verken is, het 'n laer sfeer (kinderspel en spel as blote vermaak) teenoor 'n hoër sfeer van spel afgebaken. Huizinga se aanname dat spel 'n identiteitsvormende en kultuurskeppende magsdiskoers is wat onderskei behoort te word van erns en/of werk, is vanselfsprekend hier betrek. Die hoër sfeer van spel (skoonheid en heiligheid, oftewel die Groot Goedheid) is daarnaas ondersoek met verwysing na die (tot op hede onnagevorsde) karakter Snaartjie Windvogel, maar kompeterende spel – soos Ludo Loeloeraai se klimtolkompetisies – is ook voorgehou as sodanige hoër vorm van spel. In 'n uitspraak wat rigtinggewend vir hierdie studie was, verklaar die karakter Ludo Loeloeraai dat spel “die wese (is) van die mens” en daarmee eggo hy die essensie van *Homo ludens*, wat volgens Van Heerden in sy erkennings doelbewus as interteks betrek is (vergelyk die gevolgtrekking in afdeling 3.3.5).

Die titel van hoofstuk 4 (oor *Afstande*) – die mens as pion – is ontleen aan 'n uitspraak van Anker (2011). Dié frase artikuleer nie slegs die tema van *Afstande* nie, maar is deurlopend van toepassing op al Sleigh se historiese romans, wat in afdeling 4.2.1 oorsigtelik bespreek is. Hierdie gedagte dat die mens 'n pion in 'n skaakspel is, is ondersoek met behulp van Huizinga se spelmodel asook Caillois se tipologie van spel, wat aangevul is deur die insigte van onder andere Plato (in Hackett 2013 en Celano 1991), Heraklitus, talle eietydse kritici asook skaakkenners soos Podol (1986), Elmore (2012), Lipking (2003) en Nel (2010).

Tot op hede is daar nog geen navorsing onderneem oor die rol van skaak in *Afstande* nie en in hierdie opsig vul die studie dus 'n belangrike hiaat in die Sleigh-kritiek. Verbande tussen mag/oorlog/kompetisie asook skaak en oorlogstrategie is ondersoek met verwysing na die verskillende vlakke van skaakspel wat in die roman ter sprake kom (op beide politieke en kosmiese vlak). Daar is uiteindelik bevind dat skaak (alhoewel dit 'n historiese anachronisme

in die teks is) die metaforiese spil is waarom die roman draai (vergelyk die gevolgtrekking in afdeling 4.3.5).

Laastens is die ludieke verwysings in Loots se *Sirkusboere* in hoofstuk 5 ondersoek. Daar is bevind dat verskillende speldiskoerse by mekaar aansluit in hierdie roman, soos die militêre skouspeldiskoers, die karnavaldiskoers, die vaudevillediskoers, die sirkusdiskoers. Hierdie speldiskoerse is bespreek aan die hand van Huizinga (1950) en Caillois (1961) se tipologieë van spel soos aangevul deur die insigte van Kenney (2003), Bigley (1991), Barnes (2014), Erenstein & Cohen (in Keuris 2012), Barnes (in Winkiel 1997), Cosden (2004), Terni (2006), Van Coller (2012), Lewis (in Loots 2011) en Machado (2012).

Daar is bevind dat die spelgemeenskap in die roman herinner aan Caillois se beskrywing van 'n Dionisiese (spel)gemeenskap, waarin nabootsing en duielingwekkende spel 'n bepalende rol speel. Dit blyk dat die spelelement in die roman gelees kan word as 'n wyse waarop menslike gedrag geïnterpreteer kan word en dat die spelverwysings in *Sirkusboere* bydra tot 'n vorm van identiteitskonstruksie. Nie alleen verkeer die karakters binne die magiese kring van die speelsfeer nie, maar ook die outeur (as skoumeester) en die leser (wat beskou kan word as toeskouer én deelnemer aan die spel). Hierdie voorafgaande mening van Naudé (2012) word ondersteun deur die siening van Huizinga (1950) dat die ludieke aard van digterlike beeldspraak voor die hand liggend is, en Barnes (2014) bevestig dat *Sirkusboere* as 'n metaforiese skouspel en literêre karnaval gesien kan word.

Met die voorafgaande studie is daar dus deurentyd gepoog om aan te toon in watter mate aspekte van spel in die geselekteerde Afrikaanse romans uitkristalliseer. By elke toepassingshoofstuk is die klem geplaas op die manifestasie van spel in die roman deur te verwys na die integrale rol wat onder meer klimtolspeel, skaak asook die militêre krygspeel in die narratiewe struktuur van die betrokke roman speel – maar dan telkens vanuit 'n *eiesoortige teoretiese perspektief* (vergelyk die gevolgtrekkings aan die einde van hoofstuk 3, 4 en 5 asook die bylae in hierdie verband).

Deur die naspeuring van spelmerkers is die teksspesifieke navorsingsvrae wat in afdeling 1.4 voorgehou is, beantwoord. Die rol van die outeur (en leser) as speler/s - maar ook die feit dat die roman in sigself 'n spel is ("'n triek wat vir die leser uitgevoer word") - is aangetoon met verwysing na uitsprake van veral Viljoen (2013), Van Heerden (in Nel 2015:190) en Naudé

(2012). Die finale gevolgtrekking van hierdie studie is dus dat *Klimtol*, *Afstande* en *Sirkusboere* spelgesentreerde romans is wat, binne die Huizinga-kontoere, deelneem aan 'n groter literêre speldiskoers.

BYLAAG A

'n Chronologiese lys van al **Etienne van Heerden** se publikasies en literêre toekennings is saamgevoeg uit Erasmus (2016:877-894), Meintjes (2016:894-906) en Van Heerden (2017):

- *Matoli* (1978), bekroon met die Perskor-prys vir Jeuglektuur
- gedigte in literêre tydskrifte en versamelbundels soos *Brekfis met vier* (1981)
- *Obiter dictum* (1981), digbundel
- *Die Laaste Kreef* (1987), laaste digbundel
- *My Kubaan* (1983), eerste kortverhaalbundel, waarvoor die Eugène Marais-prys aan hom toegeken word
- *Om te awol* (1984)
- *Toorberg* (1986), roman wat die W.A. Hofmeyr-prys, die ATKV-prys vir goeie, gewilde prosa, die CNA-prys en die Hertzogprys vir prosa in 1989 ontvang
- *Liegfabriek* (1988), waaraan die ATKV-prys vir goeie, gewilde prosa en die CNA-prys toegeken word
- *Casspirs en Campari's* (1993) ontvang die Rapport-prys vir prosa in 1992
- *Die stoetmeester* (1993) ontvang die ATKV-prosaprys vir goeie gewilde Afrikaanse prosa
- *Die gas in die rondawel Wilhelmina* (1995)
- *Kikoejoe* (1996) ontvang die ATKV-prosaprys
- *Lied van die Boeings* (1998), kabaret
- *Die swye van Mario Salviati* (2000), wat die W.A. Hofmeyr-prys en die M-Net-boekprys ontvang
- *Die stilte na die boek* (2004), koerantrubrieke in bundelvorm
- *In stede van die liefde* (2005) ontvang die W.A. Hofmeyr-prys en die ATKV-prosaprys
- *Asbesmiddag* (2007), waaraan die M-Net-boekprys toegeken word
- *30 Nagte in Amsterdam* (2008) ontvang die W.A. Hofmeyr-prys, die M-Net-toekenning vir beste oorspronklike werk in Afrikaans, die UJ-prys vir beste skeppende werk in Afrikaans en die Hertzogprys
- *Haai Karoo* (2012), kortverhaalbundel
- *Klimtol* (2013) ontvang die W.A. Hofmeyr-prys

- *Die wêreld van Charlie Oeng* (2017)
- In 2000 ontvang Van Heerden die Afrikaans Onbeperk-toekenning vir sy skeppende skryfwerk in die geheel (Erasmus 2016:896).

Dan Sleigh se publikasies en literêre toekennings word hieronder volgens genre (in chronologiese volgorde) gelys (Terblanche 2014a):

- In 1971 publiseer Sleigh 'n bundel **poësie** met die titel *Duif oor Water*, waarvoor hy die C. Louis Leipoldt-prys vir poësie van die Departement van Nasionale Opvoeding ontvang
- Daarna fokus Sleigh op **jeugboeke met 'n geskiedkundige tema** (Terblanche 2014a) vir die **skoolmark** (NB Publishers 2015):
 - *Die Nege-maande-mars* (1972)
 - *'n Man om te Hardloop* (1973)
 - *Tussen Twee Vlae* (1974)
 - *Onder die Bittervaan* (1975)
 - *Anselm en die Jut* (1976), waarvoor hy die tweede prys in Van der Walt se wedstryd vir oorspronklike jeugverhale ontvang
 - *Sersant Barodien, Kaapse Korps* (1977)
 - *Jan Kompanjie: die Wêreld van die Verenigde Oos-Indiese Kompanjie* (1978)
 - *'n Kanon vir Barbier* (1978)
 - *Ruiters teen die Ryk: die Verhaal van die Tweede Vryheidsoorlog* (1979) vertaal as *They rode against an Empire* (1999)
 - *Vryburger Tas* (1979)
- Sy **historiese navorsing** word in boekvorm uitgegee as
 - *The Hugenots* (1988), in samewerking met AJ Grant en Ronald Mayo
 - *Die Buiteposte: VOC-buiteposte onder Kaapse Bestuur 1652-1797* (1993)
 - *The Forts of the Liesbeeck Frontier* (1996)
 - As resultaat van 30 jaar se navorsing publiseer hy in 1993 *Die Buiteposte: VOC-buiteposte onder Kaapse Bestuur 1652-1795*
 - In samewerking met Piet Westra publiseer hy in 2012 *Die Aanslag op die Slaweskip Meermin*

- Du Plooy (2016) meen egter dat Sleigh eers sy nis vind met **historiese romans**:
 - Vir *Eilande* (2002) word hy bekroon as wenner van die Sanlam/Insig/Kwela-romanwedstryd (2001), die WA Hofmeyer-prys (2003), die RAU-prys vir Skeppende Skryfwerk (2003), die M-Net-Boekprys (2004) en die Helgaard Steyn-prys (2004)
 - Hy publiseer *Afstande* in 2010
 - Daarna is hy die wenner in die Sanlam Groot Romanwedstryd 2009 vir *Wals met Matilda* (2011), waarvoor hy ook die UJ-prys vir Skeppende Skryfwerk (2012) en die W.A. Hofmeyr-prys (2012) ontvang
 - Sleigh se vierde historiese roman, *1795* (2016), wen in manuskripvorm (*Die Laaste Goeie Man*) NB-Uitgewers se Groot Afrikaanse Romanwedstryd van 2015 (Terblanche 2014a)
- Sleigh ontvang verskeie ander toekennings deur sy loopbaan (NB Publishers 2015, Terblanche 2014a, De Vries 2012):
 - 'n goue erepenning (1998) van die Stigting Simon van der Stel
 - die Molteno-medalje (2002) van die Kaap 300-stigting vir prestasie in die literêre, visuele en uitvoerende kunste en natuurlike en kulturele omgewing
 - 'n erepenning (2007) van die Suid-Afrikaanse Akademie vir Wetenskap en Kuns vir die Bevordering van Geskiedenis
 - 'n spesiale prys (2011) van die Departement van Kultuursake en Sport van die Wes-Kaapse regering
 - In opdrag van die Nederlandse regering transkribeer hy die resolusies van die VOC en in Mei 2012 word hy met die koninklike Nederlandse onderskeiding van Ridder in die Orde van Oranje Nassau vereer

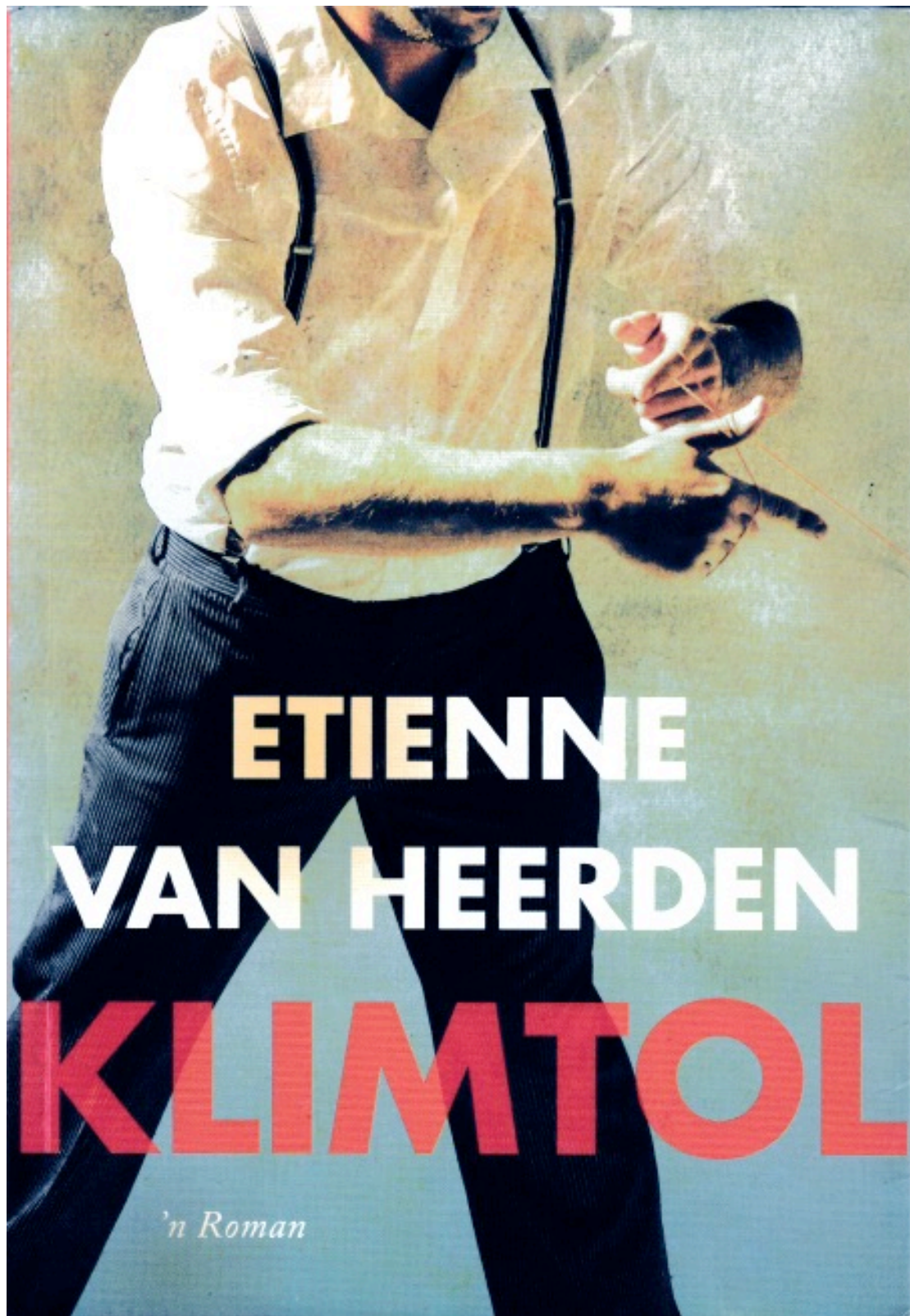


Fig. 1 KLIMTOL: Voorplat

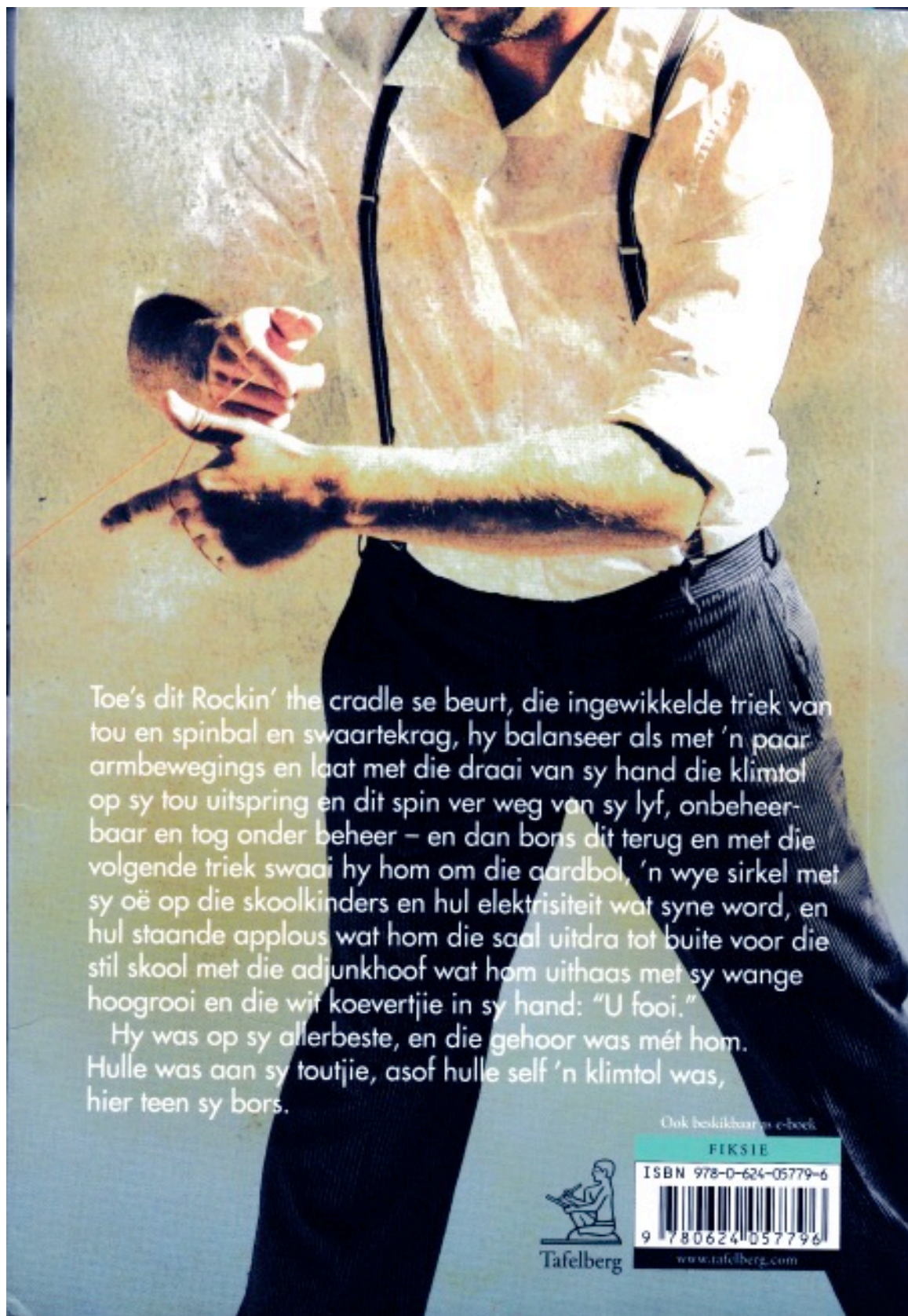


Fig. 2 KLIMTOL: Agterblad

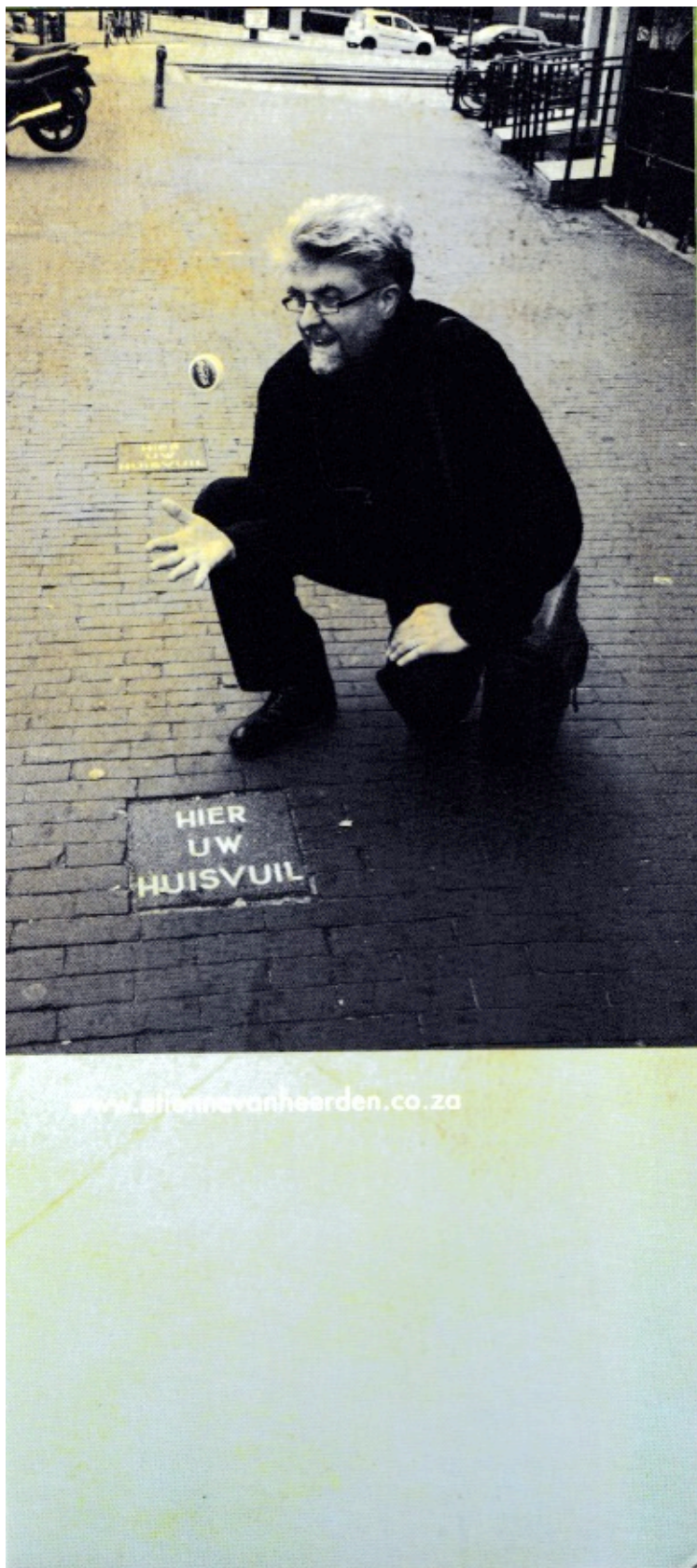


Fig. 3 KLIMTOL: Binnekant van agtervlak

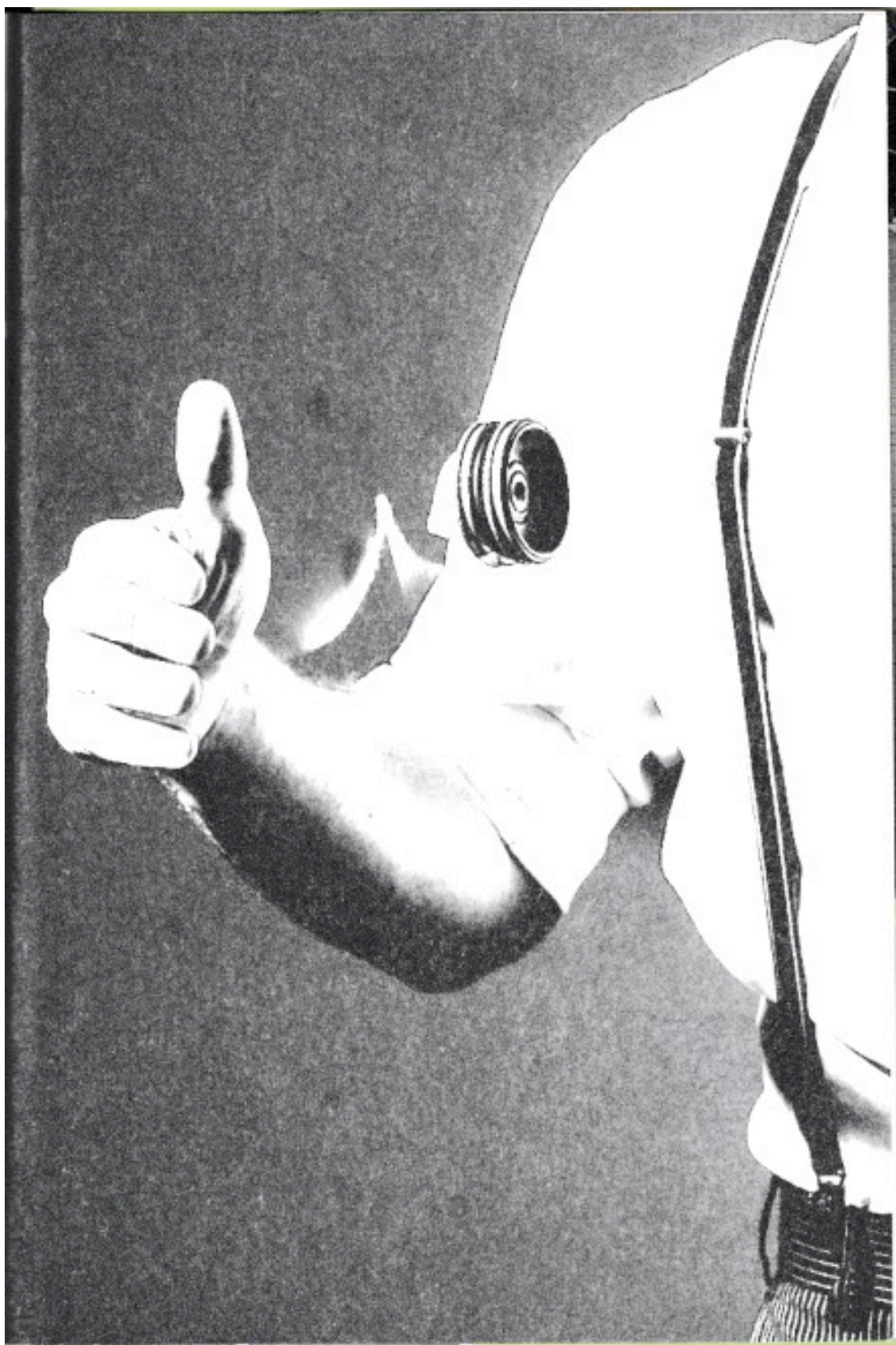


Fig. 4 KLIMTOL: Voorlaaste bladsy

TRIEK EEN

Die Spinner

Die Spinner is die eerste triek. Begin jou konsert so: Jou elmboog is gebuig en jou gooiband wag gereed en digby jou skouer. Die rugkant van jou hand is buitentoe gedraai. Gooi vinnig met die hand wat aan die pols skarnier in 'n tuimelaksie. Gewoonlik draai jy daarna jou pols na onder vir wanneer die yo-yo terugkom, maar met die Spinner hou jy jou hand stil en die klimtol spin aan die tou. Die skuurgeluid teen die grond klink nes 'n vinnige kar op die stofpad na Garies. Gee 'n plukkie wanneer jy hom terug in jou palm wil hê.

Fig. 5 KLIMTOL: Triek Een

TRIEK TWEE

Kom, Wagter! ("Walking the dog")

As jy die Spinner onder die knie het, is Kom, Wagter! kinderspeletjies. Gooi die Spinner en laat die klimtol tot op die grond sak. Hy sal outomaties skuins voor jou stap, nes 'n hondjie. Walkies! Hou die halsbandjie styf vas! 'n Plukkie en goeie tydsberekening en jou klimtol is terug in jou hand . . .

Fig. 6 KLIMTOL: Triek Twee

TRIEK DRIE

Met die maan gepla ("Reach for the moon")

Ontspan. Hierdie triek is vir die diep ouens. Vir dié wat hou van die hogere dinge. Swaai jou arm langs jou sy, heen en weer. Jou hand se binnekant moet na jou lyf wys, rugkant buitentoe. Gooi nou boontoe en wanneer die klimtol sak, gee jy 'n polspluk boontoe en die klimtol sal weer opbeweeg, maar effe na agter. As die klimtol terugkom, doen jy 'n polsrol en hy sal uitskiet na 'n derde punt bokant jou en dan vang jy hom soos hy afkom. Probeer is die beste geweer!

Fig. 7 KLIMTOL: Triek Drie

TRIEK VIER

Siembamba ("Rockin' the cradle")

Nou't jy al twee hande nodig. Gooi 'n Spinner en sit jou vry hand teen die middel van die tou. Sorg met jou regterhand dat die tou om die linkerhand loop. Vang die tou 'n ent weg van die spinbal. Laat sak jou linkerhand en jy sal 'n driehoek skep waardeur die klimtol kan slinger. Moenie meer as drie swaaie uitvoer nie (totdat jy goed ingeoefen is) en laat los met die linkerhand sodat die yo-yo grond toe val. Oefen, oefen en oefen!

Fig. 8 KLIMTOL: Triek Vier

TRIEK VYF

Bonsende Betsie ("Bouncing Betsy")

As jy reeds die Spinner kan gooi, is Bonsende Betsie kleingeld. Moenie dat sy vir jou 'n tawwe tyd gee nie! Mik so 'n meter voor jou op die grond en gooi 'n Spinner soontoe. Die klimtol se tou moet voluit wees nes hy die grondoppervlak tref. Onmiddellik sal die klimtol terugbeweeg na jou hand. Hou jou palm reg om hom te vang!

Fig. 9 KLIMTOL: Triek Vyf

TRIEK SES

Die Miervlieg ("Man on the flying trapeze")

Moeilike een, maar nie bo jôu vuurmaakplek nie! Gooi, maar steek dan die voorvinger van jou linkerhand teen die klimtol-tou wat opswaai. Die yo-yo swaai oor jou voorvinger en beland op die tou. Nou het jy hom waar jy hom wil hê. Hy spin en hy loop heen en weer op die tou soos jy jou vinger hierdie of daardie kant toe beweeg. Knik albei hande vinnig boontoe en vat jou vinger weg en jy't hom vas in jou palm. Nie vir beginners nie. Jy's mos nou 'n kampioen!

Fig. 10 KLIMTOL: Triek Ses

TRIEK SEWE

Laat wiel ("Looping the loop")

Hierdie triek sorg daarvoor dat jou klimtol vorentoe en agtertoe beweeg eerder as boontoe en ondertoe. Begin so: die handpalm na onder, effe na agter gebuig, die vuus gebal óm die klimtol. Skep asem. Beweeg jou arm nou terug en skiet jou hand dan vinnig vorentoe terwyl jy die tol vrylaat. As hy terugkom, gebruik jy jou polsbeweging om hom te laat omdraai en weer uit te swaai. Jy vang hom gewoon as jy jou wiele of "loops" voltooi het. Probeer aanvanklik twee of drie uitvoer. Werk net hard en jy kry hom blitsig onder die knie!

Fig. 11 KLIMTOL: Triek Sewe

TRIEK AGT

Die Karooklong ("The Texas cowboy")

Jy's mos 'n ou hand met die Spinner. Maar nou moet jy 'n ratse Karooklong wees! Want die Spinner is maar net die begin van hierdie triek. Laat jou klimtol eers horisontaal so 'n vyftien sentimeter van die grond in 'n sirkel om jou beweeg. Nogal moeilik. Tel jou linkerbeen op sodat die tou kan verbykom en dan die regterbeen sodat hy die sirkel kan voltooi. As jy sover kon kom, gee 'n ligte plukkie om jou klimtol weer in die hand te kry. Kyk nou hoe klap die nooientjies vir jou hande!

Fig. 12 KLIMTOL: Triek Agt

TRIEK NEGE

Rondomtalie ("Around the globe")

Gooi 'n Vorentoe aangee ("Forward pass") maar moenie die klimtol terugpluk nie. Hou jou hand stil by jou en die klimtol bly aan die einde van die tou terwyl jy dit in 'n groot sirkel om jou laat vlieg. 'n Kopskuif is nodig, en vinnige voetwerk. Reis is nooit maklik nie. Net 'n plukkie en hy is terug tuis, in jou handpalm!

Fig. 13 KLIMTOL: Triek Nege

TRIEK TIEN

Eina, Wagter! ("The dog bite")

Jy moet langbroek dra, want hier's 'n hond wat die hand – en broek! – byt wat hom voed. Staan effe wydsbeen. Gooi 'n Spinner en laat die klimtol tussen jou bene en net bokant die grond vorentoe en agtertoe swaai. Wanneer die klimtol agter jou is, gee jy 'n plukkie sodat die yo-yo se gleuf jou broekspyp byt!

Fig. 14 KLIMTOL: Triek Tien

TRIEK ELF

Huis toe ("Home run")

As jy die Kruiper kan doen, moet jy nou jou hand effe kantel vir Huis toe. As die klimtol aan 't spin is teen 'n geringe hoek (so 15 grade), laat jy hom versigtig sak sodat hy ligweg gekantel teen die grond draai. Die klimtol sal begin loop voor jou. Hy stap in 'n halfmaan maar as jy jou storie ken, kan jy hom reg rondom laat loop, so skuinsweg, en dan roep jy hom met 'n plukkie terug hand toe. Home, sweet home!

Fig. 15 KLIMTOL: Triek Elf

TRIEK TWAALF

Die Marlene

Die Marlene is vir gevorderde spelers. Hou jou rug styf en wees gereed vir die onvoorspelbare. Sorg dat die klimtol se tou baie lig aan jou vinger sit. Hou die klimtol lossies in jou hand, maar darem só dat jy beheer behou. Nou begin jy met die Texas cowboy en jy gee spronge om jou bene uit die tou se pad te hou. Beweeg heen en weer op die verhoog, so vinnig as wat jy kan. Ruk die klimtol boontoe en laat hom by jou hand verbyskiet. Balans is belangrik. Die middelvinger van jou linkerhand skiet vanaf sy duim die tou los van die regterhand se middelvinger nes die klimtol opkom en die momentum neem jou klimtol dak toe. Die toutjie dans agterna. Op en op! Dak toe. Dit sal die gehoor verras. Maar wat hierdie triek anders maak as al die ander, is dat die Marlene nie voorskryf hoe om die klimtol terug in jou hand te kry nie. Y.o.y.o.

Fig. 16 KLIMTOL: Triek Twaalf

BYLAAG D

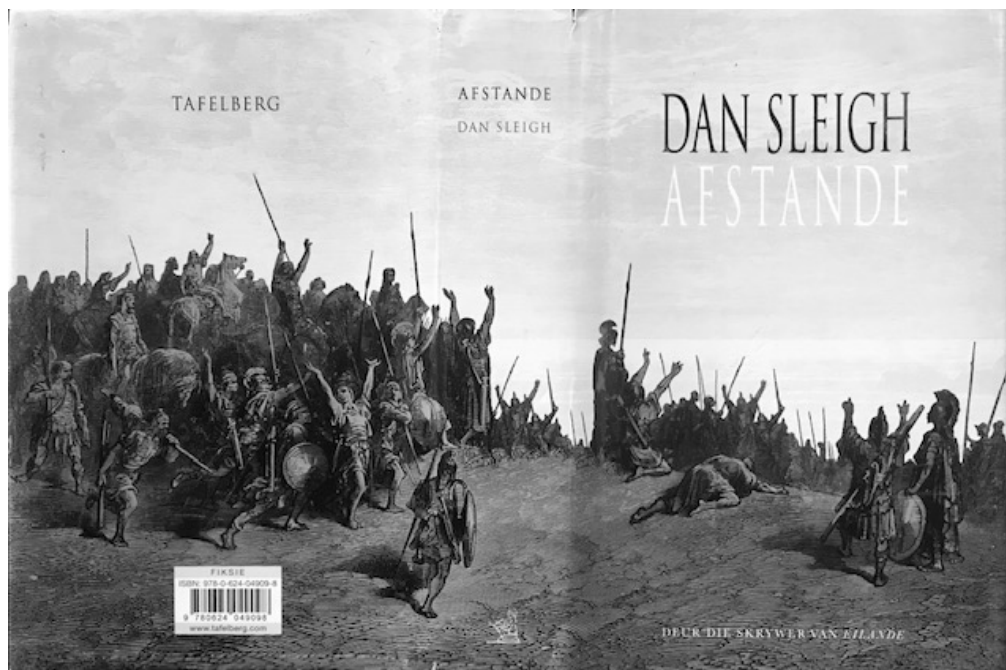


Fig. 17 AFSTANDE: Stofomslag

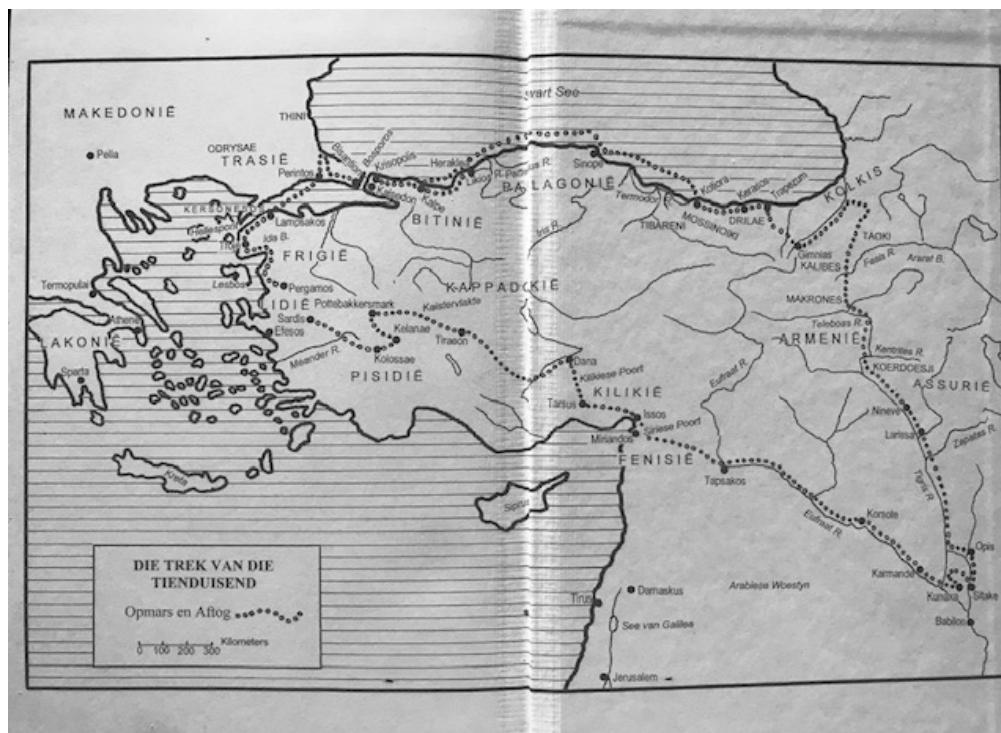



Fig. 18 AFSTANDE: Skutblad

ADMISSION, WITH SEATING ACCOMMODATIONS:
Bleachers 25c, Grand Stand 50c, Boxes \$1.00.

SIRKUS- BOERE



Special New Feature—This Week Only—At Close of 7:30 Performance,
GRAND ILLUMINATED FINALE TABLEUX
Heers' and Britains' Compliment to the United States of America.

SONJA LOOTS

SPECIAL MILITARY CAMP RECEPTION TO-MORROW
(SATURDAY AFTERNOON) BY GENERAL CRONJE.

**DON'T FAIL TO VISIT THE SOUTH AFRICAN MU-
SEUM BEFORE AND AFTER THE PERFORMANCE.**

NOT ON THE PIKE But south of Ferris Wheel and East of
Agricultural and Live-Stock Buildings.
SPECIAL INTRAMURAL STATIONS.

TAKE MARKET STREET CAR DIRECT.

Fig. 19 SIRKUSBOERE: Stofomslag



Fig. 20 SIRKUSBOERE: Skutblad

Simonstad, 5 Mei 1900

*Leëwe Willempii. – Ek hoop jy geniet fan di walfis wat Pappa fer
jou geteek bet. Hy baljaar op di oënblik hiir in di blou water fan di
baai. Hy spuit strale water in 'n boog by di gaatji op syn kop yt en hy
is groter as wat jy jou kan ferbeel! Hoe begeer ek om dit vir jou te wiss,
jy was mos nog ni by di sé ni.*

*Seuntji, waneer jy treurig raak, denk aan al di speulgoed wat
ek hiir fer jou maak. Ek wens ek kon al di dingetjies nou al stuur,
maar hoe om dit daar te kry? Weet wel: ek bly almaardeur besig
daarme. Ek bet velle maniere van wêrk, ek gebruik boutjies en fan di
noorkapperbêne wat hiir uitspoel.*

*Kyk hiirso, mannetji, ek gaan oek in elke briif fer jou 'n raaisel
stuur. Jy bet mos 'n flink klyn ferstandjii. Hiir is di eerste: Moeder
bet 'n perdji, hoe fêrder hy loop, hoe korter raak sy stertji. Raai raai,
wat is dat?*

*Ek stuur fer jou di antwôrd in my follende briif, dan kyk jy of jy
reg geraai bet. As jy regtig ni kan wag ni, moet jy fer Moeder fru of
sy dalk weet.*

Wees gegroet, fan jou fader wat jou nimmer fergeet.

Hermanus F. Lemmer

Laat staan, raas Ben met homself. Staan op, Ben Viljoen, staan op.
Gaan baljaar by May Belfort. Gaan dobbel of drink. Vergeet hier
van. Maar hy kom nie so ver nie. Hy lê op sy kooi soos 'n treintrok
wat deur 'n bom van die treinspoor af geblaas is.

168

14

.....
"Nie 'n spikkel wit op sy lewer nie, nie 'n tikkie swart in sy hart nie,"
roep die klantelokker oor sy megafoon. "Die beste seun waarvoor 'n
ma kon wens, al was hy 'n volslae woesteling. Vreeslose bondgenoot
van die sheriffs, gevreesde Indiane-vyand, nemesis van bendes en
bandiete."

Hy hoef nie 'n naam te noem nie. Almal wat voor die kaartjies-
kantoor saamdrom, weet hy praat van die man wat Yellow Hand
se kopvel afgeskil het, die wreker van generaal Custer se eer. Nie-
mand kan meer dink aan geweerlope waaruit die rook nog trek,
poskoetse wat deur hindernisse bars of perde wat met stromende
maanhare oor preries jaag sonder om aan hóm te dink nie. So
heroemd is hy dat selfs sy silhoeët herkenbaar is, en ook sônder sy
naam op die plakate sou iedereen geweet het dis hy daar tussen
die uitroepstekens wat soos skote klap: *Skerpskutters!!! Boogskut-
vertonings!!! Lassogooi!!! Indiane-aanval op die Deadwood-poskoets!!!
Redding deur die prerieverkenners!!! Egte Indiane skedeldans!!! Met
monoloë en musiek!!!*

Frank koop gretig 'n kaartjie. Hy droom al jare daarvan om

169

Fig. 21 SIRKUSBOERE: Hoofstuknumering

GERAADPLEEGDE BRONNE

- Adams, T.D. 1987. Games in Frank Conroy's "Stop-time". *Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal*, 20(4):49-59. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/24777647>. Datum geraadpleeg: 24 Augustus 2017.
- Akademieprys 2012: *Eugène Maraisprys aan Sonja Loots vir "Sirkusboere"*. 2012. Aanlyn video. LitNetKanaal, Stellenbosch. Beskikbaar by <https://www.youtube.com/watch?v=vKWjcU-Ldzc>. Datum geraadpleeg: 9 Maart 2017.
- Amid, J. 2012. Om donker hoeke te belig. *SlipNet*, 8 Maart. Beskikbaar by <http://slipnet.co.za/view/event/om-donker-hoeke-te-belig/>. Datum geraadpleeg: 8 September 2017.
- Anchor, R. 1978. History and play: Johan Huizinga and his critics. *History and Theory*, 17(1):63-93. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/2504901>. Datum geraadpleeg: 3 Desember 2014.
- Andrews, R.J. 2004. Review of *Birth of the Chess Queen: A history* by Marilyn Yalom. *Library Journal*, 129(7):102.
- Anker, J. 2009. Aspekte van postkoloniale verset in *Eilande* deur Dan Sleigh. *LitNet Akademies*, 6(3):33-54. Beskikbaar by <https://www.litnet.co.za/aspekte-van-postkoloniale-verset-in-eilande-deur-dan-sleigh/>. Datum geraadpleeg: 9 September 2014.
- Anker, J. 2011. *Afstande*, Dan Sleigh, resensie. *Tydskrif vir letterkunde*, 48(1):223-225.
- Axelos, K. 1968. Planetary interlude. Translated by S. Hess. *Yale French Studies*, 41:6-18. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/2929662>. Datum geraadpleeg: 26 Januarie 2016.
- Bakker, M.A. 1998. Reviewed works: Skaduwees tussen skaduwees by Abraham H. de Vries: *Postmodernisme en prosa: Vertelstrategieë in vyf verhale van Abraham H. de Vries* by Etienne van Heerden. *World Literature Today*, 72(2):447. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/40153964>. Datum geraadpleeg: 31 Maart 2017.
- Barendse, J-M. 2016. Die tante uit Nederland as liminale karakter in Etienne van Heerden se *Kikoejoe* (1996) en *30 nagte in Amsterdam* (2008). *LitNet Akademies*, 13(1):232-249. Beskikbaar by <https://www.litnet.co.za/die-tante-uit-nederland-as-liminale-karakter-in-etienne-van-heerden-se-kikoejoe-1996-en-30-nagte-in-amsterdam-2008/>. Datum geraadpleeg: 12 April 2017.
- Barnes, M.B.L. 2014. Die karnavalisering van geskiedskrywing in die roman *Sirkusboere*. Ongepubliseerde MA-verhandeling, Universiteit van Kaapstad. Beskikbaar by <https://open.uct.ac.za/handle/11427/6798?show=full>. Datum geraadpleeg: 12 September 2015.
- Belgrad, S. 2016. Theories of play. California State University Northridge. Beskikbaar by <http://www.csun.edu/~sb4310/theoriesplay.htm>. Datum geraadpleeg: 11 Maart 2016.
- Bigley, J.D. 1991. Living history and battle reenactment: the dilemma of selective interpretation. *History News*, 46(6):12-18.
- Blake, K. 1974. *Play, games and sport: The literary works of Lewis Carroll*. Ithaca: Cornell University Press.

- Blumenfeld, W. 1941. Observations concerning the phenomenon and origin of play. *Philosophy and Phenomenological Research*, 1(4):470-478. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/2103148>. Datum geraadpleeg: 7 Maart 2016.
- Boereharlekyn. 2011. Boeresirkus was geen harlekynery nie. Kopie van lesersbrief opgeneem in Afrikaans Aktueel. Studiegids vir AFK1051, Departement Afrikaans en Algemene Literatuurwetenskap, Universiteit van Suid-Afrika, 2012, bl. 146.
- Boomsma, G. 2014. Recensie van *Klimtol* door Etienne van Heerden. *bol.com*, September. Beskikbaar by https://www.bol.com/nl/p/klimtol/9200000029287396/?suggestionType=featured_product&suggestedFor=klimtol&originalSearchContext=media_all&originalSection=main. Datum geraadpleeg: 9 Maart 2017.
- Boronat, N.S.M. 2013. Language at play: Games and the linguistic turn after Wittgenstein and Gadamer. In: Ryall, E., Russel, W. & MacLean, M. *The philosophy of play*. London: Routledge, bl. 11-31.
- Bosch, B. & Du Plessis, W. 1997. “Liegfabriek”: Tekslinguistiese bindingspatrone. *Literator*, 18(2):51-66.
- Botha, E. & Roodt, P.H. 2006. Die Tagtigers en die *Tydskrif vir letterkunde*: was daar ’n Tagtigerbeweging? *Tydskrif vir letterkunde*, 43(1):57-67.
- Brink, André P. 2010. Jan Rabie / Marjorie Wallace Lecture: Ground Zero – the South African literary landscape after apartheid. *LitNet* Books and writers, 22 September. Beskikbaar by <https://www.litnet.co.za/jan-rabie-marjorie-wallace-lecture-ground-zero-the-south-africa/>. Datum geraadpleeg: 3 Maart 2017.
- Brown, M. 2013. Donna Tartt: “If I’m not working, I’m not happy”. *The Telegraph*, 9 December. Beskikbaar by <http://www.telegraph.co.uk/culture/books/10505597/Donna-Tartt-If-Im-not-working-Im-not-happy.html>. Datum geraadpleeg: 29 Junie 2017.
- Brümmer, W. 2011a. Onderhoud met Dan Sleight, 6 Julie. Beskikbaar by <http://www.tafelberg.com/Books/11332>. Datum geraadpleeg: 28 Maart 2017.
- Brümmer, W. 2011b. ’n “Sideshow” by ’n sirkus. *Die Burger*, 21 Oktober.
- Bruss, E.W. 1977. The game of literature and some literary games. *New Literary History*, 9(1):152-172. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/468444>. Datum geraadpleeg: 3 Desember 2014.
- Bruwer, N. 2012. Kiek-en-fliek: SA Akademiepryse 2012. *LitNet*, 18 September. Beskikbaar by <https://www.litnet.co.za/sa-akademiepryse-2012/>. Datum geraadpleeg: 9 Maart 2017.
- Bruwer, N. 2014. kykNET-Rapport Boekprys: Onderhoud met Etienne van Heerden. *LitNet*, 21 November. Beskikbaar by <http://www.litnet.co.za/kyknet-rapport-boekpryse-onderhoud-met-etienne-van-heerden/>. Datum geraadpleeg: 17 September 2015.
- Burger, W. 2010. “Afstande” ’n reis deur die menslike kondisie. *Die Burger*, 25 Oktober.
- Burger, W. 2013. Van Heerden ken nes klimtolspeler die trieks. *Netwerk24*, 13 Oktober. Beskikbaar by <http://www.netwerk24.com/vermaak/2013-10-13-van-heerden-ken-nes-klimtolspeler-die-trieks>. Datum geraadpleeg: 2 Oktober 2014.
- Burger, W. 2015. Historiese korrektheid en historiese fiksie: ’n respons. *Tydskrif vir letterkunde*, 52(2):78-98.
- Burger, W. 2016. Dan Sleight (1938–) In: Van Coller, H.P. (red.). *Perspektief en profiel: ’n*

- Afrikaanse literatuurgeskiedenis*. Deel 3. Pretoria: Van Schaik, bl. 622-632.
- Burgoyne, A.P., Sala, G., Gobet, F., Macnamara, B.N, Campitelli, G. & Hambrick, D.Z. 2016. The relationship between cognitive ability and chess skill: A comprehensive meta-analysis. *Intelligence*, 59:72-83. Beskikbaar by <http://dx.doi.org/10.1016/j.intell.2016.08.002>. Datum geraadpleeg: 4 Julie 2017.
- Caillois, R. 1961. *Man, play and games*. Urbana: University of Illinois Press. Beskikbaar by <http://townsendgroups.berkeley.edu/sites/default/files/roger-caillois-man-play-and-games-1.pdf>. Datum geraadpleeg: 10 Februarie 2016.
- Calinescu, M. 1986. Review: Literature, mimesis and play: Essays in literary theory, by Mihai Spariosu. *Comparative Literature*, 38(1):87-90. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/1770228>. Datum geraadpleeg: 11 Februarie 2016.
- Celano, A.J. 1991. Play and the Theory of Basic Human Good. *American Philosophical Quarterly*, 28(2):137-146. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/20014365>. Datum geraadpleeg: 26 Januarie 2016.
- Cohen, L.E. 2011. Bakhtin's *Carnival* and Pretend Role Play: A comparison of social contexts. *American Journal of Play*, 4(2):176-203.
- Coleridge, S.T. 1817. *Biographia Literaria*. Beskikbaar by <http://www.english.upenn.edu/~mgamer/Etexts/biographia.html>. Datum geraadpleeg: 31 Augustus 2017.
- Colie, R.L. 1964. Johan Huizinga and the task of cultural history. *American Historical Review*, 69(3):607-630. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/1845780>. Datum geraadpleeg: 29 September 2014.
- Cornelius, B.J. 2013. Pasts remembered, future identities pursued: Postcolonial nostalgia in Etienne van Heerden's novels, *Ancestral voices* and *30 nights in Amsterdam*. Ongepubliseerde MA-verhandeling, Universiteit van KwaZulu-Natal. Beskikbaar by http://researchspace.ukzn.ac.za/bitstream/handle/10413/12715/Cornelius_Beverley_Jane_2013.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Datum geraadpleeg: 7 April 2017.
- Cosden, M. 2004. Review: *From traveling show to vaudeville: Theatrical spectacle in America, 1830-1910*. *Theatre History Studies*, 24(3):165.
- Cresap, K. 2013. The world-making capacity of John Fowles's "Daniel Martin". *Texas Studies in Literature and Language*, 55(2):159-183. Beskikbaar by <https://www.jstor.org/stable/43280253>. Datum geraadpleeg: 2 Augustus 2017.
- D'Angour, A. 2013. Plato and play: Taking education seriously in Ancient Greece. *American Journal of Play*, 5(3):293-307. Beskikbaar by <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1016076.pdf>. Datum geraadpleeg: 1 Maart 2016.
- Devarenne, N. 2009. Nationalism and the farm novel in South Africa, 1883-2004. *Journal of South African Studies*, 35(3):627-642.
- De Vries, I. 2012. *Sirkusboere* maak my pa se helde toeganklik. *Litnet Akademies-resensie-essay*, 24 Mei. Beskikbaar by <https://www.litnet.co.za/litnet-akademies-resensie-essay-sirkusboere-maak-my-pa-se-helde-toeganklik/>. Datum geraadpleeg: 12 September 2015.
- De Vries, W. 2012. Dan Sleight, SJ Naudé ontvang belangrike literêre pryse. *Volksblad*, 12 Junie. Beskikbaar by <http://152.111.11.6/argief/berigte/volksblad/2012/06/12/VB/8/nbprys.html>. Datum geraadpleeg: 4 Augustus 2015.
- De Vries, W. 2013. Klimtolkampion se verhaal "Weskus-noir": 'n Verwikkelde wêreld van

- erns en spel in roman verken. *Netwerk24*, 26 November. Beskikbaar by http://www.netwerk24.com/vermaak/2013-11-26-klimtol-kampioen-se-verhaal-weskus-noir-?redirect_from=dieburger. Datum geraadpleeg: 17 September 2015.
- Du Plooy, B. 2014. National trauma work and the depiction of women in two Afrikaans historical Karoo novels: *Fiela's Child* and *Sorg*. *Literator*, 35(1).
- Du Plooy, H. 2007. Weerskante van die slot: Semiosfere in Etienne van Heerden se *In stede van die liefde* (2005). *Stilet*, 19(1):83-102.
- Du Plooy, H. 2016. 1795 deur Dan Sleigh. *LitNet Akademies-resensie-essay*, 21 September. Beskikbaar by <https://www.litnet.co.za/litnet-akademies-resensie-essay-1795-deur-dan-sleigh/>. Datum geraadpleeg: 1 Maart 2017.
- Duncan, S.K. 2017. Play, community and democracy: Understanding how play can stimulate democracy. *Cosmos and History: The Journal of Natural Science and Social Philosophy*, 13(1):190-221.
- Dursun, Y. 2007. The onto-theological origin of play: Heraclitus and Plato. *Lingua ac Communitas*, 17:69-78. Beskikbaar by http://lingua.amu.edu.pl/Lingua_17/lin-6.pdf. Datum geraadpleeg: 7 Maart 2016.
- Edwards, J. 2013. Play and democracy: Huizinga and the limits of agonism. *Political Theory*, 41(1):90-115.
- Ehrmann, J. 1968a. Introduction. *Yale French Studies*, 41:5. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/2929661>. Datum geraadpleeg: 25 Januarie 2016.
- Ehrmann, J. 1968b. *Homo ludens* revisited. *Yale French Studies*, 41:31-57. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/2929664>. Datum geraadpleeg: 25 Januarie 2016.
- Elmore, T. 2012. Chess and Checkers. *On leading the next generation*, 12 October. Beskikbaar by <https://growingleaders.com/bog/chess-and-checkers/>. Datum geraadpleeg: 4 Julie 2017.
- Erasmus, M. 2016. Etienne van Heerden (1954–), Deel I. In: Van Coller, H.P. (red.). *Perspektief en profiel: 'n Afrikaanse literatuurgeskiedenis*. Deel 3. Pretoria: Van Schaik, bl. 877-894.
- Erlank, W. 2012. Resensie: *Sirkusboere*. *Woord en Daad / Word and Action*, 52(419):31. Beskikbaar by <http://hdl.handle.net/10520/EJC129491>. Datum geraadpleeg: 12 September 2015.
- Ester, H. 2014. Briljant opgezet, voortijdig afgewerkt. *Maandblad Zuid-Afrika*, 2 februari. Beskikbaar by https://etiennevanheerden.co.za/wp-content/uploads/2017/06/hans_ester_klimtol.pdf. Datum geraadpleeg: 17 September 2015.
- Feezell, R. 2013. A pluralist conception of play. In: Ryall, E., Russel, W. & MacLean, M. *The philosophy of play*. London: Routledge, bl. 11-31.
- Ferreira, Jeanette. 2011. Wanneer generaals “sirkusnarre” word. *Beeld*, 16 Oktober.
- Fink, E. 1968. The oasis of happiness: Toward an ontology of play. *Yale French Studies*, 41:19-30. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/2929663>. Datum geraadpleeg: 10 Mei 2017.
- Flint, K. 2013. What's play got to do with the information age? In: Ryall, E., Russel, W. & MacLean, M. *The philosophy of play*. London: Routledge, bl. 152-163.
- Francken, E. 2015. Een eindeloos weekje met een rooibosduif. *Tydskrif vir*

- Geesteswetenskappe*, 55(1):169-173.
- Franklin, J.J. 1999. *Serious play: The cultural form of the nineteenth-century realist novel*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Freedman, J. 2008. What Maggie knew: Game theory, *The golden bowl*, and the possibilities of aesthetic knowledge. *The Cambridge Quarterly*, 37(1):98-113.
- Gadbois, J., Dallaire, C. & Robidoux, M. 2010. Play: An identity-constructing action? *Ethnologies*, 32(1):17-27.
- Geyl, P. 1961. *Huizinga als aanklager van zijn tijd*. Amsterdam: Noord-Hollandsche Uitgevers Maatschappij.
- Gombrich, E.H. 1973. Huizinga's *Homo ludens*. In: *Johan Huizinga 1872-1972: Papers delivered to the Johan Huizinga Conference, Groningen 11-15 December 1972*. The Hague: Martinus Nijhoff.
- Gräbe, I. 2013. Literêre terme en teorieë, s.v. Metafoor. Beskikbaar by <http://www.literaryterminology.com/index.php/lemmas/20-m/123-metafoor>. Datum geraadpleeg: 21 Augustus 2017.
- Gray, S.R. 2014. Keeping the records straight: The literary afterlife of three Boer generals. *Literator*, 35(1):1-15.
- Hackett, T. 2013. Passion play: Play, free will and the sublime. In: Ryall, E., Russel, W. & MacLean, M. *The philosophy of play*. London: Routledge, bl. 120-129.
- Hambidge, Joan. 2013. Etienne van Heerden – *Asbesmiddag* (2007). Beskikbaar by <http://joanhambidge.blogspot.com/2013/02/etienne-van-heerden-asbesmiddag-2007.html>. Datum geraadpleeg: 10 April 2017.
- Hattingh, M. 1995. *Die stoetmeester* van Etienne van Heerden: gesigte van 'n gestorwe siener. *Literator*, 16(2):79-93.
- Hemingway, Ernest. 1993. *The old man and the sea*. Rosebank, London: Arrow House.
- Hennevanger, M. 2001. Role-playing games als postmoderne kultuuruiting. *Etnofoor*, 14(2):103-123. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/25758016>. Datum geraadpleeg: 25 Januarie 2016.
- Hill, R.M. 1980/1981. Power and hazard: John Fowles's Theory of Play. *Journal of Modern Literature*, 8(2):211-218. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/3831228>. Datum geraadpleeg: 29 September 2014.
- Hoeveler, D.L. 1992. Game theory and Ellison's *King of the Bingo game*. *Journal of American Culture*, 15(2):39-42.
- Holquist, M. 1968. How to play utopia. *Yale French Studies*, 41:106-123. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/2929668>. Datum geraadpleeg: 26 Januarie 2016.
- Homan, C. 2013. Whoever cannot give, also receives nothing: Nietzsche's playful spectator. In: Ryall, E., Russel, W. & MacLean, M. *The philosophy of play*. London: Routledge, bl. 98-108.
- Homer. 2003. *The Iliad*. Translated by E.V. Rieu and Peter Jones. London: Penguin.
- Hope, C. 2015. *Wolf, wolf* by Eben Venter (review) – A stark tale of modern South Africa. *The Guardian*, 21 March. Beskikbaar by <http://www.theguardian.com/books/2015/mar/21/wolf-wolf-eben-venter-review-christopher-hope>. Datum geraadpleeg: 9

September 2015.

- Howland, J. 2000. Xenophon's philosophic odyssey: On the *Anabasis* and Plato's *Republic*. *American Political Science Review*, 94(4):875-889. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/2586213>. Datum geraadpleeg: 25 Augustus 2015.
- Huizinga, J. 1949. *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. London: Routledge & Kegan Paul. Beskikbaar by http://art.yale.edu/file_columns/0000/1474/homo_ludens_johan_huizinga_routledge_1949_.pdf. Datum geraadpleeg: 29 September 2014.
- Huizinga, J. 1950. Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spelelement der cultuur. In: Brummel, L. (ed.). *Verzamelde werken V. Cultuurgeschiedenis III*. Haarlem: Tjeenk Willink, bl. 26-246. Beskikbaar by http://www.dbnl.org/tekst/huiz003homo01_01/downloads.php. Datum geraadpleeg: 29 September 2014.
- Isidori, E., Sandor, I. & Fazio, A. 2017. Virtual reality, educational games, and leisure in contemporary society: The sport pedagogy point of view. *eLearning & Software for Education*, 3:146-153.
- Kannemeyer, JC. 2005. *Die Afrikaanse literatuur, 1652-2004*. Kaapstad: Human & Rousseau.
- Karshan, T. 2011. Pale Fire and the Genre of the Literary Game. *Oxford Scholarship Online*, Mei. Beskikbaar by <http://0www.oxfordscholarship.com.oasis.unisa.ac.za/view/10.1093/acprof:oso/9780199603985.001.0001/acprof-9780199603985-chapter-7>. Datum geraadpleeg: 2 Oktober 2016.
- Kennedy, A. 2003. Theatres of battle, battles of meaning: Meanings and historical representations of civil war reenactment. *Proceedings of the 2003 Annual Meeting, American Sociological Association, Atlanta, GA*, bl. 1-20.
- Kern, E. 1977. Beckett as "Homo ludens." *Journal of Modern Literature*, 6(1):47-60. Beskikbaar by <http://www.jstor/stable/3831018>. Datum geraadpleeg: 1 September 2015.
- Keuris, M. 2012. Taferle, *tableaux vivants*, tablo's en die vroeë Afrikaanse drama (1850-1950). *LitNet Akademies*, 9(2):744-765. Beskikbaar by <https://www.litnet.co.za/taferle-tableaux-vivants-tablos-en-die-vroe-e-afrikaanse-drama-18501950/>. Datum geraadpleeg: 17 November 2017.
- Lemmer, E. 2014. E-pos aan E.S. Viljoen. 26 September.
- Lipking, L. 2003. Chess minds and critical moves. *New Literary History*, 34(1):155-180. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/20057770>. Datum geraadpleeg: 29 September 2014.
- LitNet*. 2011. South African Literary Awards 2011. *LitNet*, 23 Oktober. Beskikbaar by <https://www.litnet.co.za/south-african-literary-awards-2011/>. Datum geraadpleeg: 8 Maart 2017.
- LitNet*. 2015. Etienne van Heerden. *LitNet*. Beskikbaar by <http://www.litnet.co.za/author/etienne-van-heerden/>. Datum geraadpleeg: 17 September 2015.
- Loots, Sonja. 2004. Circus Boers. *LitNet*, 14 October. Beskikbaar by http://www.oulitnet.co.za/youngwriters/sonja_loots.asp. Datum geraadpleeg: 6 September 2017.
- Loots, Sonja. 2010. *Afstande*: Baie vleis aan been, maar te min murg. *LitNet*, 22 September.

- Beskikbaar by <http://www.litnet.co.za/afstande-baie-vleis-aan-been-maar-te-min-murg/>. Datum geraadpleeg: 3 Maart 2017.
- Loots, Sonja. 2011. *Sirkusboere*. Kaapstad: Tafelberg.
- LTT. 2013a. Literêre terme en teorieë, s.v. Leidmotief. Beskikbaar by <http://www.literaryterminology.com/index.php/lemmas/19-l/931-leidmotief>. Datum geraadpleeg: 19 Augustus 2017.
- LTT. 2013b. Literêre terme en teorieë, s.v. Motief, motiefstudie. Beskikbaar by <http://www.literaryterminology.com/index.php/lemmas/20-m/1017-motief-motiefstudie>. Datum geraadpleeg: 19 Augustus 2017.
- LTT. 2013c. Literêre terme en teorieë, s.v. Plot/story. Beskikbaar by <http://www.literaryterminology.com/index.php/lemmas/33-p/1140-plot-story>. Datum geraadpleeg: 19 Augustus 2017.
- LTT. 2013d. Literêre terme en teorieë s.v. Struktuur, structuralisme. Beskikbaar by <http://www.literaryterminology.com/index.php/lemmas/25-s/1326-struktuur-structuralisme>. Datum geraadpleeg: 19 Augustus 2017.
- Lush, B. 2014. Combat trauma and psychological injury in Euripes' *Medea*. *Helios*, 41(1):25-57.
- MacGregor, J. The healing power of Greek tragedy. *Smithsonian Magazine*, November. Beskikbaar by <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/healing-power-greek-tragedy-1809652> 20/. Datum geraadpleeg: 26 Februarie 2018.
- Machado, R. 2012. Dziga Vertov's revolutionary show. *Early Popular Visual Culture*, 10(3):245-271.
- McGroarty, K. 2006. Did Alexander the Great read Xenophon? *Hermathea*, 181:105-124. Beskikbaar by http://eprints.maynoothuniversity.ie/1224/1/Huxley_Festschriften.pdf?q=bibliography-of-alexander-the-great. Datum geraadpleeg: 6 November 2017.
- Meintjes, G. 2016. Etienne van Heerden (1954–), Deel II. In: Van Coller, H.P. (red.). *Perspektief en profiel: 'n Afrikaanse literatuurgeskiedenis*. Deel 3. Pretoria: Van Schaik bl. 894-908.
- Meyer, N. 2014. *Klimtol* – en 'n onderhoud met 2012 se Europese dames-klimtolkampioen. *LitNet*, 21 Januarie. Beskikbaar by <http://www.litnet.co.za/klimtol-en-n-onderhoud-met-2012-se-europese-damesklimtolkampioen/>. Datum geraadpleeg: 17 September 2015.
- Meyer, S. 2006. Riviere as identiteitskonstrueerders. *Literator*, 27(3):51-77.
- Meyer, S. 2013. Die Karoo, sintuiglike verkenning en die terugkeer tot kunsskepping in *Die swye van Mario Salviati*. *LitNet Akademies*, 10(3):459-487. Beskikbaar by <https://www.litnet.co.za/die-karoo-sintuiglike-verkenning-en-die-terugkeer-tot-kunsskepping-in-die-swye-van-mario-s/>. Datum geraadpleeg: 8 April 2017.
- Moore, J.M. 1975. *Aristotle and Xenophon on democracy and oligarchy*. London: Chatto & Windus.
- Morrow, N. 1988. *Dreadful games: The play of desire in the nineteenth-century novel*. Kent, OH: Kent State University Press.
- Motte, W. 2009. Playing in earnest. *New Literary History*, 40(1):25-42. Beskikbaar by

- <https://www.jstor.org/stable/20533133>. Datum geraadpleeg: 3 Desember 2014.
- Nabokov, Vladimir. 1964. *The defense*. New York: Vintage Books.
- Naudé, S.J. 2012. Die tirannie van die simulakrum. *SlipNet*, 1 Maart. Beskikbaar by <http://slipnet.co.za/view/reviews/die-tirannie-van-simulakrum/>. Datum geraadpleeg: 9 Maart 2017.
- Naumann, F.M. & Bailey, B. 2009. *Marcel Duchamp: The art of chess*. New York: Readymade Press.
- NB Uitgewers. 2009. *Eilande*. Beskikbaar by <http://www.nb.co.za/Books/2825>. Datum geraadpleeg: 4 Augustus 2015.
- NB Uitgewers. 2015. Dan Sleigh gekroon as wenner van NB Uitgewers se Grootste Afrikaanse Romanwedstryd 2015. Beskikbaar by <http://nb.bookslive.co.za/blog/2015/05/22/dan-sleigh-gekroon-as-wenner-van-nb-uitgewers-se-groot-afrikaanse-romanwedstryd-2015/>. Datum geraadpleeg: 4 Augustus 2015.
- Nel, A. 2014. “In alle erns speelspeel” – die spelende mens en literatuur. Inougurele rede 11/2014, Vaaldriehoekampus, Noordwes-Universiteit. Beskikbaar by http://dspace.nwu.ac.za/bitstream/handle/10394/11515/Nel_A.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Datum geraadpleeg: 19 September 2015.
- Nel, A. 2015a. “Die gedig is spel” – fasette van spel in enkele gedigte van T.T. Cloete. *Tydskrif vir Geesteswetenskappe*, 55(2):188-204.
- Nel, A. 2015b. Spel en die spelende mens in *Die sneeuslaper* (Marlene van Niekerk), *Klimtol* (Etienne van Heerden) en *Wolf, wolf* (Eben Venter). *LitNet Akademies*, 12(1):180-205. Beskikbaar by <https://www.litnet.co.za/spel-en-die-spelende-mens-in-die-sneeuslaper-marlene-van-niekerk-klimtol-etienne-van-heerden-en-wolf-wolf-eben-venter/>. Datum geraadpleeg: 17 September 2015.
- Nel, J. 2010. 2009 FIDE-reëls van Skaak. Beskikbaar by <http://www.mgschess.co.za/files/Generic/FideSkaakReelsafrikaans.pdf>. Datum geraadpleeg: 1 Augustus 2017.
- Nietzsche, F.W. 1988. *The will to power*. Beskikbaar by https://archive.org/stream/TheWillToPower-Nietzsche/will_to_power-nietzsche_djvu.txt. Datum geraadpleeg: 29 April 2016.
- Odendaal, F.F. & Gouws, R.H. (reds.) 2005. *Verklarende Handwoordeboek van die Afrikaanse Taal*. Kaapstad: Pearson Education South Africa.
- Øksnes, M. 2013. “We sneak off to play what we want!”: Bakhtin’s *Carnival* and children’s play. In: Ryall, E., Russel, W. & MacLean, M. *The philosophy of play*. London: Routledge, bl. 139-151.
- Olsson, M. 2007. Power/Knowledge: The discursive construction of an author. *Library Quarterly*, 77(2):219-240. Beskikbaar by <https://www.jstor.org/stable/10.1086/517845>. Datum geraadpleeg: 11 September 2017.
- Otterspeer, W. 2010. *Reading Huizinga*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Pagnotti, J. & Russel, W.B. 2012. Exploring medieval society with chess: An engaging activity for the World History classroom. *The History Teacher*, 46(1):29-43. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/43264071>. Datum geraadpleeg: 3 Augustus 2017.
- Painter, D. 2014. Vir ’n speelse lewe – Etienne van Heerden se *Klimtol*. *LitNet Akademies-resensie-essay*, 6 Maart. Beskikbaar by <https://www.litnet.co.za/vir-n-speelse-lewe->

- etienne-van-heerden-se-klimtol/. Datum geraadpleeg: 17 September 2015.
- Petratis, P. 2012. Video games as objects of art: Revival of the play-element in contemporary artistic practice. *Acta Academiae Artium Vilnensis*, 67:103-114. Beskikbaar by http://www.academia.edu/30401156/Video_Games_As_Objects_Of_Art_Revival_Of_The_Play-Element_In_Contemporary_Artistic_Practice_2012_. Datum geraadpleeg: 17 Januarie 2018.
- Piaget, J. 1962. *Play, dreams and imitation in childhood*. Translated by C. Gattegno and F.M. Hodgson. London: Routledge & Kegan Paul.
- Pitt, R. 2013. Play and being in Jean-Paul Sartre's *Being and nothingness*. In: Ryall, E., Russel, W. & MacLean, M. *The philosophy of play*. London: Routledge, bl. 109-119.
- Plato. 348 v.C. *Laws*. Translated by Benjamin Jowett. Beskikbaar by <http://pinkmonkey.com/dl/library1/laws.pdf>. Datum geraadpleeg: 8 Maart 2016.
- Podol, P.L. 1986. Chess as plot, theme and structure: Fernando Arrabal's *La torre herida por el rayo*. *Hispania*, 69(2):262-266. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/341660>. Datum geraadpleeg: 2 Augustus 2017.
- Porter, D. 1977. The perilous quest: Baseball as folk drama. *Critical Inquiry*, 4(1). Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/1343046>. Datum geraadpleeg: 28 Januarie 2016.
- Poser, S. 2013. Playful celebrations of technology: Technology at amusement parks, in children's playrooms and in sports. *Icon*, 19:244-263. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/23788127>. Datum geraadpleeg: 25 Januarie 2016.
- Pretorius, F. 2015a. Die historiesiteit van resente Afrikaanse historiese fiksie oor die Anglo-Boereoorlog. *Tydskrif vir letterkunde*, 52(2):61-77.
- Pretorius, F. 2015b. Historiesiteit en historiese fiksie – 'n repliek. *Tydskrif vir letterkunde*, 52(2):99-101.
- Rath, S.P. 1986. Game, play, literature: An introduction. *South Central Review*, 3(4):1-4. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/3189679>. Datum geraadpleeg: 22 Januarie 2016.
- Riley, A.T. 2005. The theory of play/games and sacrality in popular culture: The relevance of Roger Caillois for contemporary neo-Durkheimian cultural theory. *Durkheimian Studies*, 11:103-114. Beskikbaar by <https://www.jstor.org/stable/23866725>. Datum geraadpleeg: 2 Desember 2014.
- Roberts, S. 1997. Reviewed work(s): *Kikoejoe* by Etienne van Heerden. *World Literature Today*, 71(3):639-640. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/40152984>. Datum geraadpleeg: 31 Maart 2017.
- Rodriguez, H. 2006. The playful and the serious: An approximation to Huizinga's *Homo ludens*. *The International Journal of Computer Game Research*, 6(1). Beskikbaar by <http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues>. Datum geraadpleeg: 29 September 2014.
- Rossouw, M. 1993. Ideologie, "egte" norme en literêre taalhandelinge. *Literator*, 14(3):37-54.
- Schroeder, R. 1996. Playspace Invaders: Huizinga, Baudrillard and video game violence. *Journal of Popular Culture*, 30(3):143-153. Beskikbaar by <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.0022-3840.1996.00143.x>. Datum geraadpleeg: 2 Desember 2014.

- Senekal, B. 2013. 'n Netwerkontleding van karakterverhoudinge in Etienne van Heerden se *Toorberg*. *Literator*, 34(2):1-9.
- Shenk, D. 2009. *The immortal game: A history of chess*. London: Souvenir Press.
- Shields, R. 2015. Ludic ontology: Play's relationship to language, cultural forms, and transformative politics. *American Journal of Play*, 7(3):298-321. Beskikbaar by <http://www.journalofplay.org/issues/7/3/article/1-ludic-ontology-play%E2%80%99s-relationship-language-cultural-forms-and-transformative>. Datum geraadpleeg: 22 November 2017.
- Simpkins, S. 1990. "The infinite game": Cortázar's "Hopscotch". *Journal of the Midwest Modern Language Association*, 23(1):61-74. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/1315037>. Datum geraadpleeg: 26 Januarie 2016.
- Sleigh, Dan. 2002. *Eilande*. Kaapstad: Tafelberg.
- Sleigh, Dan. 2010a. *Afstande*. Kaapstad: Tafelberg.
- Sleigh, Dan. 2010b. *Dan Sleigh – Afstande (Tafelberg 2010)*. NB Uitgewers. Beskikbaar by <https://www.youtube.com/watch?v=krGFr65yeYU>. Datum geraadpleeg: 3 Maart 2017.
- Sleigh, Dan. 2010c. *Dan Sleigh op Kwêla (Deel 1)*. NB Uitgewers. Beskikbaar by <https://www.youtube.com/watch?v=QWE6ZGowcOQ>. Datum geraadpleeg: 3 Maart 2017.
- Sleigh, Dan. 2010d. *Dan Sleigh op Kwêla (Deel 2)*. NB Publishers. Beskikbaar by <https://www.youtube.com/watch?v=52OcsP-XkJo>. Datum geraadpleeg: 29 Maart 2017.
- Sleigh, Dan. 2011. *Wals met Matilda*. Kaapstad: Tafelberg.
- Sleigh, Dan. 2012. Dan Sleigh: Bedanking by ontvangs van UJ-prys. *LitNet*, 11 Oktober. Beskikbaar by <http://www.litnet.co.za/dan-sleigh-bedanking-by-ontvangs-van-uj-prys/>. Datum geraadpleeg: 4 Augustus 2015.
- Sleigh, Dan. 2013. Beskouings van hemel en hel. NB Uitgewers, 7 Maart. Beskikbaar by [http://www.nb.co.za/assets/bookextract/fiction/tberg/2013/Beskouings van hemel en hel deur Dan Sleigh Woordfees 2013.pdf](http://www.nb.co.za/assets/bookextract/fiction/tberg/2013/Beskouings%20van%20hemel%20en%20hel%20deur%20Dan%20Sleigh%20Woordfees%202013.pdf). Datum geraadpleeg: 1 Maart 2017.
- Slippers, B. 2011. "Ek wou eerder stilbly as om een of ander twakkerige gedoentetjie op te klits." *LitNet*, 6 Oktober. Beskikbaar by <http://www.litnet.co.za/ek-wou-eerder-stilbly-as-om-een-of-ander-twakkerige-gedoentetjie-op-te-klits/>. Datum geraadpleeg: 12 September 2015.
- Smith, S. 2013. *Gifkaroo – voorteks maak vuur*. *LitNet*, 2 Augustus. Beskikbaar by <http://www.litnet.co.za/gifkaroo-voorteks-maak-vuur/>. Datum geraadpleeg: 17 September 2015.
- Spariosu, M. 1982. *Literature, mimesis and play: Essays in literary theory*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- Steenberg, D.H. 2013. *Literêre terme en teorieë* s.v. Mite. Beskikbaar by <http://www.literaryterminology.com/index.php/lemmas/20-m/133-mite>. Datum geraadpleeg: 21 Augustus 2017.
- Stehle, R. 2013. Jojo-roman lewer ook drie lyke. *Beeld*, 18 Oktober. Beskikbaar by http://www.netwerk24.com/vermaak/2013-10-18-jojo-roman-lewer-ook-drielyke?redirect_from=beeld. Datum geraadpleeg: 17 September 2015.
- Strydom, G.L. & Van Vuuren, H. 2011. Die marginale subjekposisie van die Afrikaanse

- skrywer – Etienne van Heerden se *Asbesmiddag*. *LitNet Akademies*, 8(3):63-94. Beskikbaar by https://www.litnet.co.za/assets/pdf/3_strydom.pdf. Datum geraadpleeg: 31 Maart 2017.
- Suk-Young Chwe, M. 2013. *Jane Austen, game theorist*. Princeton: Princeton University Press.
- Tafelberg. 2015. Author focus: Etienne van Heerden. Beskikbaar by <http://www.tafelberg.com/authors/221>. Datum geraadpleeg: 18 September 2015.
- Taljaard-Gilson, G. 2013. 'n Ondersoek na die waarde van historiese fiksie: drie geskiedkundige romans in oënskou geneem. *Litnet Akademies*, 10(1):1-33. Beskikbaar by <https://www.litnet.co.za/n-ondersoek-na-die-waarde-van-historiese-fiksie-drie-geskiedkundige-romans-in-oenskou/>. Datum geraadpleeg: 12 September 2015.
- Terblanche, E. 2014a. Dan Sleight (1938–) ATKV|*LitNet* Skrywersalbum, 8 Oktober. Beskikbaar by <https://www.litnet.co.za/dan-sleigh-1938/>. Datum geraadpleeg: 4 Augustus 2015.
- Terblanche, E. 2014b. Sonja Loots (1972–). *LitNet* NB-Uitgewersportaal, 18 Mei. Beskikbaar by <https://www.litnet.co.za/sonja-loots-1972/>. Datum geraadpleeg: 12 September 2015.
- Terni, J. 2006. A genre for early mass culture: French vaudeville and the city, 1830-1848. *Theatre Journal*, 58(2):221-248. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/25069821>. Datum geraadpleeg: 26 September 2017.
- Toerien, B.J. 1992. Reviewed work(s): *Casspirs en Campari's: 'n historiese entertainment* by Etienne van Heerden. *World Literature Today*, 66(3):572. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/40148561>. Datum geraadpleeg: 31 Maart 2017.
- Turner, V. 1974. Liminal to liminoid, in play, flow, and ritual: An essay in comparative symbology. *Rice University Studies*, 60:53-92. Beskikbaar by http://scholarship.rice.edu/bitstream/handle/1911/63159/article_RIP603_part4.pdf. Datum geraadpleeg: 20 Junie 2016.
- University of Amsterdam. 2016. Huizinga Institute. Beskikbaar by <http://www.uva.nl/en/research/organisation/research-schools/huizinga-institute.html>. Datum geraadpleeg: 7 April 2018.
- Van Coller, H.P. 2010. 'n Kritiese blik op enkele van die literêre pryse van die Suid-Afrikaanse Akademie vir Wetenskap en Kuns. *Tydskrif vir Geesteswetenskappe*, 50(4):484-501.
- Van Coller, H.P. 2011a. Die representasie van die verlede in verteenwoordigende Afrikaanse prosawerke: Voorstelle vir 'n tipologie. *Tydskrif vir Geesteswetenskappe*, 51(4):680-697.
- Van Coller, H.P. 2011b. H.P. van Coller resenseer *Afstande* deur Dan Sleight. *Sunday Times Books LIVE*, 6 Januarie. Beskikbaar by <http://bookslive.co.za/blog/2011/01/06/hp-van-coller-resenseer-afstande-deur-dan-sleigh/>. Datum geraadpleeg: 1 Maart 2017.
- Van Coller, H.P. 2011c. Postkoloniale literatuur en die representasie van trauma. Hennie van Coller reageer. *LitNet*, 8 Maart. Beskikbaar by <http://www.litnet.co.za/postkoloniale-literatuur-en-die-representasie-van-trauma-hennie-van/>. Datum geraadpleeg: 1 Maart 2017.
- Van Coller, H.P. 2012. Resensie: Sirkusboere. *Tydskrif vir letterkunde*, 49(1):176-177.
- Van Coller, H.P. & Odendaal, B. 2007. Inleidende opmerkings. *Stilet*, 19(1):iii-iv.

- Van der Merwe, C. 2011. *Sirkusboere*: 'n Boeiende en vermaaklike historiese roman. *LitNet*, 6 Oktober. Beskikbaar by <https://www.litnet.co.za/sirkusboere-n-boeiende-en-vermaaklike-historiese-roman/>. Datum geraadpleeg: 12 September 2015.
- Vanhanen, T.E. 2012. *Literature, analytically speaking: Explorations in the theory of interpretation, analytic aesthetics, and evolution of literature and knowledge*, and: *Explorations in narrative thought experiments, evolution, and game theory* (review). *Philosophy and Literature*, 36(1):265-269. Beskikbaar by <https://muse.jhu.edu/>. Datum geraadpleeg: 15 September 2017.
- Van Heerden, Etienne. 2005. *In stede van die liefde*. Kaapstad: Tafelberg.
- Van Heerden, Etienne. 2010. Biography. Beskikbaar by <http://www.etiennevanheerden.co.za/bio.html>. Datum geraadpleeg: 17 September 2015).
- Van Heerden, Etienne. 2012. *Poison Karoo*. Translated by Isobel Dixon. *LitNet*, 23 Augustus. Beskikbaar by <https://www.litnet.co.za/poison-karoo/>. Datum geraadpleeg: 17 September 2015.
- Van Heerden, Etienne. 2013. *Klimtol*. Kaapstad: Tafelberg.
- Van Heerden, Etienne. 2015. Official site of Etienne van Heerden. Beskikbaar by <http://www.etiennevanheerden.co.za>. Datum geraadpleeg: 17 September 2015.
- Van Heerden, Etienne. 2017. *Novels*. Beskikbaar by <http://www.etiennevanheerden.co.za/novels.html>. Datum geraadpleeg: 9 Maart 2017.
- Van Niekerk, A. 2013a. Landskap van onthou, droom en verbeel. *Rapport*, 6 Oktober. Beskikbaar by <http://152.111.1.87/argief/berigte/rapport/2013/10/04/RA/6,7/boek06a.html>. Datum geraadpleeg: 17 September 2015.
- Van Niekerk, A. 2013b. Roman geen eenvoudige triek. *Netwerk24*, 13 Oktober. Beskikbaar by <http://www.netwerk24.com/vermaak/boeke/2013-10-13-van-heerden-ken-nes-klimtolspeler-die-trieks>. Datum geraadpleeg: 17 September 2015.
- Van Niekerk, Marlene. 2004. *Agaat*. Kaapstad: NB Uitgewers.
- Van Vuuren, H. 1989. Reviewed work(s): *Liegfabriek* by Etienne van Heerden. *World Literature Today*, 63(30):527-528. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/40145501>. Datum geraadpleeg: 3 April 2017.
- Van Zyl, D. 2003. Perspektiewe op die “ander” in *Pieterella van die Kaap* deur Dalene Matthee en *Eilande* deur Dan Sleight. *Stilet*, 15(2):53-67.
- Van Zyl, D. 2010. Identiteit en landskap in *Raka die roman* (Koos Kombuis) en *Asbesmiddag* (Etienne van Heerden). *Stilet*, 21(1):43-61.
- Viljoen, L. 2010. *Afstande* is heilsame opvoeding en 'n onmisbare leeservaring. *LitNet*, 22 September. Beskikbaar by <https://www.litnet.co.za/afstande-is-heilsame-opvoeding-en-n-onmisbare-leeservaring/>. Datum geraadpleeg: 6 Junie 2015.
- Viljoen, L. 2011. Resensie: Sonja Loots – *Sirkusboere*. *Die Burger*, 17 Oktober. Beskikbaar by https://www.academia.edu/12434692/Resensie_Sonja_Loots_-_Sirkusboere. Datum geraadpleeg: 12 September 2015.
- Viljoen, L. 2013. *Klimtol* speel én besin. *LitNet* Resensies, 1 Oktober. Beskikbaar by <https://www.litnet.co.za/klimtol-speel-n-besin/>. Datum geraadpleeg: 2 Oktober 2014.
- Visagie, A. 2010. Globalisering, modernisme en postmodernisme: *In stede van die liefde* (2005) van Etienne van Heerden. *Tydskrif vir letterkunde*, 47(2):95-112.

- Vos, C. 2011. A historical novel. *Literator*, 32(3):149-199.
- Wagner, R. 2014. This is not a game: Violent video games, sacred space, and ritual. *Iowa Journal of Cultural Studies*, 15(1):12-35.
- Walker, M. 2015. Bakhtin and Gogol, or, The question of allegory and the politics of carnival. *The Yearbook of Comparative Literature*, 61:130-155.
- Warnes, C. 2011. "Everyone is guilty": Complicitous critique and the plaasroman tradition in Etienne van Heerden's *Toorberg (Ancestral voices)*. *Research in African Literatures*, 42(1):120-132.
- Weideman, George. 2004. Wat sê die swyende Kubaan vandag vir ons? *Acta Academica*, 36(1):1-39.
- Willemse, Hein. 1989. Reviewed work(s): *Die laaste kreef* by Etienne van Heerden. *World Literature Today*, 63(1):156. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/40145265>. Datum geraadpleeg: 31 Maart 2017.
- Wimsatt, W.K. 1968. How to compose chess problems, and why. *Yale French Studies*, 41:68-85. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/2929666>. Datum geraadpleeg: 26 Januarie 2016.
- Wimsatt, W.K. 1973. Belinda Ludens: Strife and play in *The rape of the lock*. *New Literary History*, 4(2):357-374. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/468481>. Datum geraadpleeg: 28 Januarie 2016.
- Winkiel, L. 1997. Circuses and spectacles: Public culture in "Nightwood". *Journal of Modern Literature*, 21(1):7-28. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/3831573>. Datum geraadpleeg: 26 September 2017.
- Wood, G.A. 1973. Game theory and "The rules of the game". *Cinema Journal*, 13(1):25-34. Beskikbaar by <http://www.jstor.org/stable/1225057>. Datum geraadpleeg: 25 Januarie 2016.
- World Chess Federation. 2014. *Laws of chess: For competitions starting from 1 July 2014 till 1 July 2017*. Beskikbaar by <https://www.fide.com/fide/handbook.html?id=171&view=article>. Datum geraadpleeg: 4 Julie 2017.
- Woutersen, E. 2014. Loop de loop, sjie-joep, sjie-joep. *Literair Nederland*, 22 Oktober. Beskikbaar by <https://www.literairnederland.nl/recensie-etienne-van-heerden-klimtol/>. Datum geraadpleeg: 17 September 2015.
- YoYoTricks.com. 2018. First 50 yo-yo tricks. Beskikbaar by <https://yoyotricks.com/tag/first-50/>. Datum geraadpleeg: 29 Januarie 2018.
- Ziniewicz, G.L. 2012. Textual analysis of Nietzsche's view of Heraclitus. Beskikbaar by <http://www.americanphilosophy.com/nietz2.html>. Datum geraadpleeg: 3 Maart 2016.